雷莎出擊

頑皮可愛

爆破精靈

Actraiser

諸神紀事



攻略資料
徹底公開

至500面止的密碼、環境、條件資料完全收錄

地圖＆攻略重點大公開!!

雷莎出擊

公式 挑戰使用手冊



目　錄

OPENING STORY

在遙遠的古時，人們在神的守護下，但仍處於魔王的陰影下而生活著。

神和魔王雖然對立，但因他們的能力勢均力敵，世界才能得以保持平衡，看起來好像能永遠如此持續和平。

但是，一心想支配地上的魔王，爲了擊敗神，便呼喚六隻邪惡的部下朝神所住的天空城而去。

對魔王的進攻，神勇敢與之戰鬪。

但是，原來相當的能力，因魔王帶有六個部下而失去平衡。

受傷的神逃進天空城，利用最後的能力在城設置結界屛障，接著便開始長眠。

失去神能力的地上，馬上被魔王征服。人們被改變成魔物的樣子。

魔王把地上分成六個部分，讓六個部下支配。

從那時起的數百年後——

神從睡眠中醒來，發現了魔物所支配的世界。

現在、解除了天空城的結界。把人們信仰神的信心化爲力量討伐魔王，以恢復地上和平爲目的。

如今，天空城開始活動起來。

雷莎出擊的世界全覧圖



ACT模式的基本

ACT（動作）模式的難易度相當高，所以基礎是相當重要的

ACT1　爲了討伐魔物而降落在荒廢地

爲了把魔王支配下的地上恢復成原狀，首先要擊敗在地上的魔物。不管在任何區域，在進入CRT（創造）模式前，有所謂的「ACT 1」模式。要克服強力魔物或巧妙的陷阱，能平安突破的話，下一個動作是CRT模式。



◀只對付向你攻擊的魔物。



◀也有陷阱，要慎重前進。

ACT1·2　要擊敗保護那個地區的魔物和魔王的部下

ACT 1和ACT 2都一樣，到最後有頭目等待，爲了進入下一個階段，一定要擊敗頭目。因每個頭目均有其攻略法，如充分明瞭戰鬪法必能攻略，同時也可使用魔法，因此甚至可以不必懼怕首領。



◀任何頭目都有明確的動作軌跡。



◀使用魔法的話，能作更有利的戰鬪。

劍的攻擊　學習各種斬法，自在攻擊

劍的攻擊有揮下斬、蹲斬、跳躍斬和背面斬。任何斬法都有其特性，所以要學習並練習，任何場面便能快速使用。



▲站著揮下的攻擊，能快速地操縱劍。



▲蹲斬對個子矮的敵人有效，但劍的速度慢



▲跳躍斬要選較早的時機揮劍，適合攻擊飛空的魔物



▲背面斬完全要靠時機，敵人來到你後方時馬上揮劍

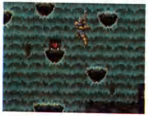
寶物　一定需能增強神力和恢復的寶物

在ACT模式會幫助遊戲者的，是隱藏在神像的各種寶物。用劍斬在地圖上各地的神像，寶物就會出現。神像地和神像中的寶物大都是固定，所以應記住在什麼地方有什麼寶物。尤其是蘋果或半蘋果這類恢復系的寶物，和1UP都很重要，所以要小心不要漏了拿取。

會讓畫面內的敵人全滅的震爆，應考慮取得的時機，如果沒有敵人，取得震爆也沒有意思。

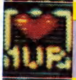


◀寶物隱藏在這神像內，用劍斬神像的話，寶物就會出現。



◀要記住有寶物的地方。特別是能恢復體力的寶物爲貴重品。

寶　物　表

	寶物	說明		寶物	說明
	半蘋果	切成一半的蘋果。取得半顆蘋果，就可恢復四分之一體力度的體力。		1000Point	同樣是1000分的獎賞分數。
	蘋　果	取得整顆蘋果的話，能完全恢復體力。		1UP	會增加神的生命力，不可思議的心。取得的話，剩下的人數會增加一個人。
	卷　軸	MP會增加1P魔力的卷軸，對當時的舞台有效。		刀　氣	氣覆蓋在刀身，揮下去同時能發射強烈的刀氣
	500Point	500分的獎賞分數。		震　爆	會把畫面內所有魔物全部消滅的寶物。

CRT模式的基本

發展都市，有模擬遊戲感覺的模式，計畫是很重要的

都市的發展　引起奇蹟、領導人們

擊敗ACT１的魔物，就會變成此地帶的CRT（創造）模式。只要指引人們應該前進的方向，讓都市發展即可，但長期被魔物支配的地上只是一片荒廢。在濃密的森林或潮濕的土地，人們是無法生活，所以要用神的奇跡，改造成人們易住的土地。考慮SP的殘量，要有計畫使用奇跡。





◀人們抱怨不易居住的土地……。



▲要引起奇跡，改造成易住的土地。
◀整地後，城市往那個方向發展，要加以引導人們。

魔　物　對從巢穴產生的各種魔物，要用天使的箭淨化。

任何地帶都有４處魔物巢穴，從巢穴出現的魔物會給人們帶來災害。在發生災害前，要用天使的箭淨化魔物，若此地帶的人口超過10個人的話，就可用人們的能力來封印巢穴。雖然只有一隻魔物，如果讓他活著就不得了。其中有會引起地震的魔物。



◀出現的魔物都要淨化。在巢穴前埋伏也是一種方法。





▲依巢穴形狀，就知道會出現何種的魔物。因是麻煩的傢伙，要封印。

●淨化魔物……

淨化了魔物，便會依魔物的強度恢復能引起奇跡所需的 SP Point。而且，一旦人們封印了巢穴，就能完全恢復 SP Point。且被淨化的魔物也會恢復成人形。



◀將巢穴封印的話，不僅能根絕巢穴內的魔物，也能完全恢復SP。

寶　物　能當奉獻物，從人們手中獲得。

CRT模式的寶物，能當作奉獻物，從人們手中獲得。這些寶物的大部分，是爲了進行此場地重要事件所必要的寶物，在其中也有能增強神貴重能力的寶物。



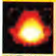
▲這是事件用寶物。



▲這是能力增強用寶物。

創造模式寶物表

火焰魔法 ほのおのまほう



朝左右發射火球攻向敵人的魔法。消費１MP。

羊　皮 ひつじのけがわ



溫暖的羊皮，在寒冷地方也能舒服生活。

一片麵包 ひときれのパン



含著做麵包人的愛心。剛剛烤熟的香噴噴的麵包。

流星魔法 ほしくずのまほう



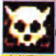
無數的流星會灑落下來傷害敵人。消費MP２。

米 こめ



比田地還能養活更多人的水田種的稻米。

破壞骷髏 はかいのがいこつ



能對抗邪惡的能力，能破壞邪惡力的來源。

氣息魔法 オーラのまほう



神的氣息變成光球回轉擴散。消費MP３。

藥草 くすり



能治療疫病（えきびょう）的藥草，可能是熱帶地方的產物。

古老石板 ふるいせきばん



據說很早以前，魔王和神戰鬪前所寫的神秘石板。

神光魔法 ひかりのまほう



從天空城呼喚神光，會消滅周圍的魔物。消費MP４。

造橋術 はしのきじゅつ



有此技術的話，就能在河中建造橋。

輝煌球 かがやきのたま



會放射光亮的聖光，馬上會淨化周圍的魔物。

生命源 いのちのみなもと



含著神生命力的寶石。ACT時的殘量會增加一個人。

好聽的音樂 すてきなおんがく



會讓暴戾的心馬上和諧起來的名曲。

天使之力 てんしのちから



一時性的能提高天使的箭的威力，要對強力的魔物使用。

魔法源 まほうのみなとも



有魔法的卷軸。會增加ACT時的MP，效果會持續永久。

羅　盤 らしんばん



裝置在船的方向磁鐵。如果有羅盤就能遠洋航行。

挑戰的理論

挑戰CRT模式所必要的基本

CRT 都市要仔細讓全域平均發展

要指導人們朝全地域發展。看起來好像不能通過的地方，移動指示框或許就能通過。朝向此發展，說不定有好事!?



◀譬如說：在卡桑多拉南方的這種地形，看來似不能通過，但移動指示框到此看看……

CRT 盡量增加人口，提高神的等級

都市的人口愈多，神的等級也會提高，所以一旦變成CRT模式時，就要不斷增加人口。如果等級提升的話，SP也會增加，而且在ACT模式的HP也會增加，所以，以後的展開會特別容易。





▲畫面上的砂漏的砂每次漏完，都市就會發展。

▼增加了HP，ACT模式變得容易。

CRT 有田地的地方要傳授米，將之改爲水田

按地域，爲獲得生產力，有的地方要造田。在這種地方要給予米（こめ），製作出比田地更有生產力的水田。



◀給田地如貢物的米……



◀能改爲生產力高的水田

CRT 奉獻物，會從意外的地方找出

如果以普通的玩法時有時就無法找出一些貴重的，奉獻物。要利用智慧和奇跡去尋找奉獻物所藏之地及方法才是重要的。



◀在某地引起奇跡的話……



◀意外獲得生命源

CRT 盡量使用所獲得的寶物。

封印了魔物的巢穴，就能獲得「天使之力」與「輝煌球」，這是用來淨化CRT模式對付魔物時有效，方便的寶物。這二種寶物藏在地域的某處要尋出，且不要吝於使用。

天使之力



▲有HP高的魔物時



▲用天使的能力增加箭的威力

輝煌球



▲人會被劫掠走，這種情形……



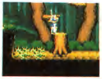
▲馬上使用輝煌的球，就沒有問題

挑戰的理論

動作ACT模式所必要的基本

ACT 要注意各種陷阱或機關

在ACT模式中最可怕的是設置在地上的各種機關。其中有觸摸即死的機關，所以，在有機關的地方要細心注意。



▲碰到這東西會遭遇嚴重的傷害



▲不可觸摸針山

▼也有會掉落的地面

ACT 要記住魔物的行動軌跡

如想盡量避免魔物所造成的傷害，要仔細注意魔物的動作，不考慮任何事猛進的話，只會減少體力而已。



▲飛空的魔物大部分會衝下來



▲會用一定的間隔發射子彈

▼魔物的敵人也有一定的行動法

ACT 魔法要考慮其特性，更可有效使用

神能使用的魔法有4種，而且每種有不同的特性。所以，依個別的魔法使用法，魔法的威力會變化。

因在ACT模式的途中，不能再選擇魔法，所以用那種魔法有效，應考慮後再選擇。

火焰魔法



▲火球會朝左右飛去，對和自己同高度的敵人有效

流星魔法



▲在畫面中央部的重點處，流星會掉落下　對頭目有效的魔法

氣息魔法



▲以自己爲中心，巨大的光球會回轉擴散，對接近的敵人有效

神光魔法



▲用神光對畫面內的敵人全體造成傷害　敵人愈多，效果愈大

ACT 也有不攻略ACT 2就能前進的路線

通常一個地區要按ACT 1、CRT模式、ACT 2的順序攻略，然後再前進至下一個地區。不過，若對ACT 2不拿手的話，可以先暫時留著，直接進入下個地區的ACT 1，用那裏的CRT模式盡量增加人口。等到有充分的HP，再對以前地區的ACT 2挑戰，這也是一種作戰法。

通常的順序



▲最初的地區是費莫爾ACT 1一定要突破



▲用CRT模式建設都市，在此盡量增加人口，提高HP



▲然後去ACT 2，用必要最低限度的HP成功攻略就可，但是……

先越過



◀攻略在前方的普拉特布爾的ACT 1、CRT，HP要成這麼多



◀除此之外，也有用CRT模式先取得魔法的卷軸使用，有此優點

ACTRAISER 挑戰之章

CHALLENGE!! ACTION and CREATION MODE



當神獲得充分知識的話，爲了恢復荒廢的地而挑戰。在「挑戰之章」，要用包含費莫爾的6個地區的完全地圖，介紹在前方所等待的各種障礙和會完全支持你的挑戰。

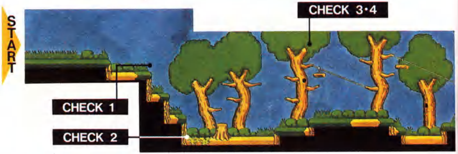


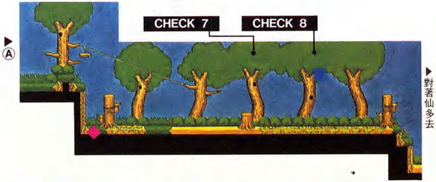
費莫爾地區

從天空城最初來到的地方是費莫爾。如果不能獲得此地區就不能前往別的地區。首先要試試自己的戰力。

ACT1◆森林地帶

頭目 人馬獸





CHECK 1

伊維和哥魯的混合攻擊

在地上震動的伊維和飛空的哥魯。不要著急，有順序一隻一隻擊敗。



◀伊維只會對你突進過來而已。



◀哥魯要利用停下來的時間擊敗。



CHECK 2

注意陷阱地帶

從階梯直接下去，剛好下方有陷阱，要跳越前進。



▲如果碰觸，就會受重傷

CHECK 3

樹洞也有魔物

黃蜂怪會從大樹洞中出現，因會依遊戲者的高度飛過來，要迎擊。



◀在樹洞發現有二個光，要注意！

▶黃蜂怪會飛來

CHECK 4

坐升降台繼續前進

此地帶要坐在樹上的升降台前進，因黃蜂怪和伊基會從正面突擊，要注意。



▲雖比經過下方安全但⋯

出現的魔物

伊維



STR	HP
1	1

在魔族中屬於下級魔物的邪妖精

伊基



STR	HP
1	1

住在森林的猴子，因黑暗的波動而凶暴化，會跳過來攻擊

黃蜂怪



STR	HP
1	1

被亡者 青白色的火包著的可怕黃蜂，潛伏在樹穴

哥魯



STR	HP
1	1

森林妖氣所產生的怪鳥，會朝敵人突進

曼陀羅葛拉



STR	HP
1	1

從莫爾多誕生的魔物原是生物的靈魂

瓦特斯脫克



STR	HP
—	—

以前是人，因撒旦魔力而變成樹，永遠在森林徘徊的人面樹

莫爾多



STR	HP
1	3

二百歲的妖樹。喜歡生物的靈魂，生物通過就會放出曼陀羅葛拉偷襲。

記號的看法 ●…半個蘋果 ■…蘋果 ▲…卷軸 ♠…500Point ◆…1000Point ♣…震爆 ♥…1UP ★…刀氣

CHECK 5

擊敗莫爾多就可以繼續開拓新的道路

在這裡一定要先擊敗莫爾多，不然無法前進。要躲避曼陀羅葛拉和莫爾多的子彈，並且攻擊莫爾多的臉部。


▲以跳躍斬的方法攻擊。


▲注意曼陀羅葛拉。

CHECK 6

爲了取得在樹上的1UP……

如果想在此取得1UP，一定要先至CHECK5，然後再從CHECK5坐升降台。除非乘坐升降台至此，否則將拿不到1UP。


▲在這裡坐升降台。


▲得到後再往右走。

CHECK 7

乘坐瓦特斯脫克通過陷阱地帶

前方廣濶地方就是陷阱區，危機四伏。所以要從樹頂的殘株跳上瓦特斯脫克，這樣一來，瓦特斯脫克就會帶你通過陷阱地帶。


▲從這棵殘株上跳去…


▲躍上左側的樹枝

CHECK 8

拿到蘋果，就能完全恢復體力

如果體力已經消耗許多，只剩少許生命力時，就必須在此處拿到蘋果。方法很簡單，只要坐在瓦特斯脫克上，向著樹枝跳躍過去，就可以輕鬆獲得。


▲乘坐在它的頂上


▲回復體力



STR
1
H P
24

人馬獸攻略法

魔界的騎士與其愛馬融合所誕生的瘋狂妖怪。手中拿著魔槍「根格尼」發射雷光。有時魔槍還會突進，但是一旦它停止攻擊便有機可乘。通常，利用這種機會攻擊很容易攻擊成功，擊敗它。


▲首先，移動到左端，等待機會來到。


▲一旦它伸出魔槍的話，只要蹲下來躲避就可以了


▲閃電是連發2次，一定要退下來躲避


▲利用這個機會儘量傷害它

草原和森林之土地、費莫爾

費莫爾是神復活後足跡所至的最初之地，比任何一個地區都要温暖、和平。即使都市發展也十分順遂的費莫爾地區，唯一的障礙就是到處聳立的大樹。所以，一開始便要以落雷來清除所有的森林。



〈地域資料〉

文化	
LV 1	舖稻草的小屋
	田地
LV 2	小木屋
	田地
LV 3	磚造房屋
	工場

魔物的巢穴	
1	納巴蝙蝠
2	納巴蝙蝠
3	藍色恐龍
4	納巴蝙蝠

預測最大人口數
630人

因爲此地環境最安定，所以住在這裡的人可說是水準最高的，足以堪稱其他地區的典範。創造模式中隨時都有突發的事件發生。如果轟掉了右下的石頭區就可找到火焰魔法。封閉了第3個魔巢就能發展「造橋的技術」。

諸如此類，不勝枚舉。雖然這城市的居民擁有克服困難的能力，但是最可怕的是，當地底出現米諾陶洛斯時，在費莫爾的東南方會產生可怕的洞穴，似乎是要引誘神進入。


▲用「落雷」的奇跡來排除阻礙都市發展的樹木


▲必須仔細聽取人們的話，其中可能會有意外的暗示


▲學習造橋技術，將人們引導至河的對岸魔物的巢窟。

ACT2◆洞窟

BOSS　米諾陶洛斯

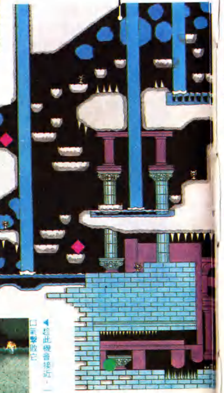
CHECK 1

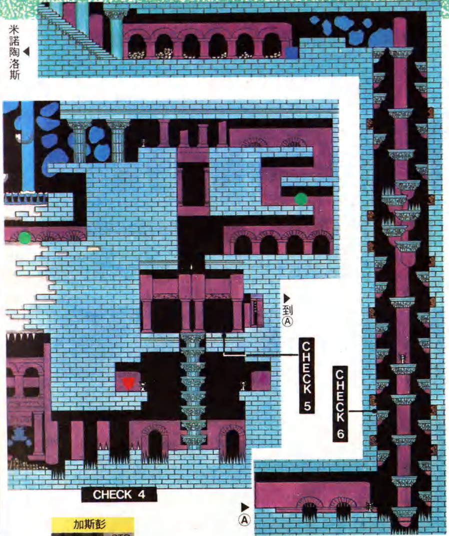
要特別注意斯加蝙蝠

因爲它出現的位置比你還高，並且會向你俯衝而來。所以儘量在它出現的時候立刻消滅它。



▲出現緩和動作的淺水，逐漸向你接近





CHECK 2

仔細觀察格魯的習慣動作

格魯會在固定時間內向你發射飛刀，因此可以趁著間隔的時間攻擊它。



◀趁此機會接近，一口氣擊敗它

出現的魔物

斯加蝙蝠



STR	HP
1	1

生活在黑暗裡，喜歡吃動物腐敗的肉體之蝙蝠，偶爾也會突然出現在眼前。

格魯



STR	HP
1	1

喜歡吃腐爛的肉，用死者的肋骨削成刀當作武器來攻擊敵人。

大格魯



STR	HP
1	1

與格魯同一族的妖怪，同樣也會射小刀。

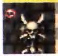
拉維亞



STR	HP
1	1

喜歡吃生物的巨大青蟲，是所有生物的惡夢，動作非常緩慢。

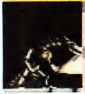
加斯彭



STR	HP
1	3

是由死者的骸骨集合而做成的骨柱，口中會發射出子彈。

龍脫斯



STR	HP
2	6

自龍牙而產生出的妖怪，相當厲害，堪稱一流的戰士。

記號的看法　●…半個蘋果　■…蘋果　▲…卷軸　♠…500 Point　◆…1000 Point　♣…震爆　♥…1 UP　★…刀氣

CHECK 3

靠近牠的懷中攻擊。

擊敗它的方法和擊敗格魯一樣，都要跳進敵人的懷中再反擊。倘若以蹲斬的方式，那麼在敵人反擊前是絕對無法擊敗他的，因此一定要特別注意這一點！


▲趁著子彈的空檔接近他。


▲站立連續攻擊。

CHECK 4

擊敗斯加蝙蝠再漸漸前進。

來到這裡必須跳上第一格階梯，如此一來，斯加蝙蝠會從上方出現，先擊敗他再往前進。


▲在這裡跳躍。


▲擊敗斯加蝙蝠。

CHECK 5

擊敗守門的龍脫斯。

龍脫斯不但體力充沛，攻擊力也甚爲強大，所以要和他保持適當距離再趁機攻擊。如果不顧一切往前衝，反而會被擊敗。


▲保持適當距離戰鬥。


▲趁此機會攻擊。

CHECK 6

須冷靜而且有規律地往上移動

這一關的確很難過，有時還會被拉維亞或加斯彭擋路，遇到這種情形時就從下段攻擊，並且要踏實地登上。


▲這裡的子彈可以用劍斬毀。


▲從下段攻擊。



STR	H P
1	24

米諾陶洛斯攻略法

他是從撒旦的夢裡誕生的半人半牛妖怪。6隻僕人中的一隻，一把巨斧是他的武器，常會向畫面外做大跳躍，落在遊戲者的頭上，以致命的斧頭攻擊。


▲當米諾陶洛斯消失在畫面上，必須往橫側移動。


▲當他丟擊斧頭過來時，必須越斧頭逼進。


▲然後再用你的劍給予損傷。

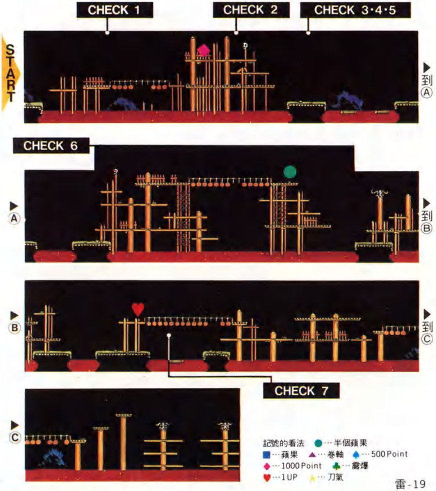

▲保持適當距離，不要急著攻擊他。

普拉特布爾地區



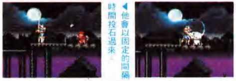
自空中往下俯瞰，此乃第二個地區。就如其名稱的意義一樣，這裡到處是一片紅的像血一樣的池子，池中藏著許多凶暴的怪物。

ACT◆普拉特布爾 BOSS 曼迪科亞



CHECK 1 紅頭怪的投石攻擊。要小心判斷攻略機會

紅頭怪投過來的石頭常以拋物線丟落，爲了確實躲避，一定要正確判斷彈道，順利從石頭下面通過，然後就能輕易地擊敗他。



◀他會以固定的間隔時間投石過來。

◀穿過石頭，前進至他的前面。

CHECK 2 如果能躲避回力鏢的話，就不怕蜥蜴怪了！

如果蜥蜴怪發射回力鏢過來，先要跳著躲避，並且要用蹲斬的方法戰鬪，如此就可以躲過再回頭的回力鏢。



CHECK 3 葛洛姆搖搖晃晃地出現，要記住出現的地方，不然…

每在不安定的地方一定會出現的就是葛洛姆，如果你太急著往前進，就會遇到葛洛姆而陷入池裡，所以一定要慢慢地前進。



◀看起來雖然好像能安全前進，其實…

◀要謹慎地往前走，因爲葛洛姆將會出現。

CHECK 4 小心池子附近的血蛭

一定要擊敗從池中跳出的血蛭，不然他將一直不斷出現。如果不擊敗他也不能繼續前進，所以一定要確實擊敗他。



◀特別注意這個地方的地形。

◀一旦出現要確切擊敗。

出現的魔物

紅頭怪



STR	HP
1	1

住在血池裡的邪惡妖精，敵人一靠近就會投石擊退對方。

血蛭



STR	HP
1	1

受到黑暗的波動而逐漸巨大的蛭，會自血池跳躍過來。

蜥蜴怪



STR	HP
1	3

是人和蜥蜴所生的妖怪，會像回力鏢那樣發射飛刀過來。

CHECK 5 要小心站立太久即會沈落的地方

這地方相當脆弱，遊戲者站在上面就會沈下去，所以要上去以前必須先擊敗葛洛姆或血蛭，然後再一口氣越過去。



◀先擊敗葛洛姆等。

◀上去一落腳立刻前進。

CHECK 6 只要成功地走過橋就能得到1UP

橋上的木材有腐破的部份，所以遊戲者走過的橋常會崩塌，因此一定要一口氣越過這座橋，不可以折返，因爲剛才還在的橋現在說不定已經塌了。



◀一口氣越過橋。

◀這種情形折返就會掉下去。

CHECK 7 在橋上嚴禁折回，一定要一口氣越過

如果有自信能越過此橋就勇敢去拿1UP。但是難免會受傷，所以要有心理準備。如果沒有相當強的體力最好是放棄。



◀這裡的橋也會崩塌。

◀不要怕受傷要冒著危險去。

曼迪科亞攻略法



STR	HP
1	24

守護血池的妖獸。有人的顏面、獅子的身體、龍的羽翼、蜥蜴的尾巴，口中還會噴出焦熱的火焰向你攻擊。但是牠的攻擊方法有一定的間隔，所以只要善用這個弱點就能輕易擊敗牠。

葛洛姆



STR	HP
1	1

從血池中產生的妖鳥，等待把敵人衝落血池。



◀在這裡等待曼迪科亞的出現。

◀火焰噴來就向下移，火焰一過去就回去上方。

▶曼迪科亞一來到上方就立刻攻擊牠，即使沒有跳也沒關係。

▶然後他會朝右側逃亡，要追擊他尾隨至右側，再接續如此。

充滿鮮血的可怕之湖

在西方的血湖是用ＡＣＴ１神下降的地方，也是這個地區的象徵，濕地多、北部有森林、有橫跨土地的河，障礙也多，想在這個地方發展都市相當地困難。



〈地域資料〉

文化	
LV 1	舖稻草的小屋
	田地
LV 2	圓木小屋
	田地
LV 3	木造房屋
	田地

魔物的巢穴	
1	納巴蝙蝠
2	藍色恐龍
3	藍色恐龍
4	紅魔鬼

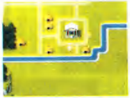
預測最大人口數
530人

最初要先用陽光照濕地；此地區的發展關鍵是在橫越土地的河，假使能利用造橋技術，便能封印魔物的巢穴，可以發展都市。在此生產的作物米及一片麵包將能傳到其他地區，使人們生活富裕。

最後封印了紅魔鬼的巢穴，魔物會在寂靜的古城出現，血池會發生變化（可行船找到流星魔法）。古堡右方的山坡區，一探險者可找到破壞骷髏（可嘗試其他神蹟看看）。



▲以陽光照著濕地，開墾田地。



▲如果知道越河的方法，都市將可開始發展。



▲湖邊的古城是狼人柴貝林的巢穴。

ACT2◆古城

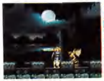
BOSS　狼人柴貝林



CHECK 1

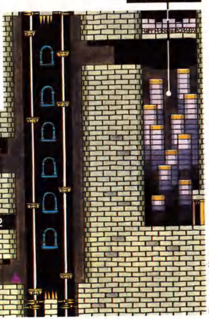
蓋格爾攻略法

雖然是固定的，但是會噴火，攻擊很強；要以跳躍來閃避火，接近到它面前去攻擊，如果動作不快，將會受到它的再度攻擊。



◀用蹲斬會來不及。

▼Ⓐ



CHECK 2

昇降台的上方也不安全。



◀格列奧會從左右來襲，要快速地擊退。

出現的魔物

伊維



STR 1　H P 1

也會出現在費莫爾的邪妖精，他的攻擊並不強，沒什麼大不了的。

羅拔



STR 1　H P 1

爲了偵察地上派來的下級妖魔，會俯衝下來襲擊。

格列奧



STR 1　H P 1

用強酸溶化生物的軟體生物，會貼在牆壁等待伏擊。

多拉哥紐特



STR 1　H P 1

是用蜥蜴怪的灰製造出來的，會使用像槍那樣的手攻擊。

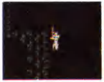
記號的看法　●…半個蘋果　■…蘋果　▲…卷軸　♠…500Point　◆…1000Point　♣…震爆　♥…1UP　★…刀氣



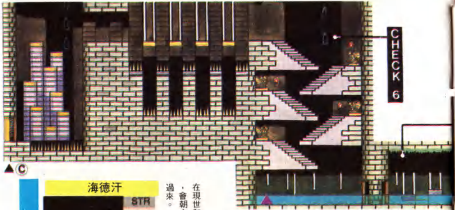
CHECK 4

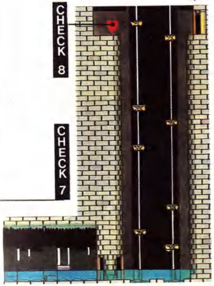
即使體力十分充裕，也只要儘速通過此地

雖然這個房間有蘋果，但沒必要取得。假使畫面變暗就看不到地上，所以要趁有亮光時趕緊前進。



◀如果變暗，要等到亮時再一口氣前進





出現的魔物

海德汗



STR	HP
1	2

在現世和冥界間徘徊的靈，會朝向遊戲者慢慢地飛過來。

蓋格爾



STR	HP
1	3

吹入黑暗靈魂的石像，一次會噴出二發火來攻擊。

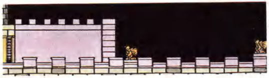
CHECK 3

不要理他，一口氣地跑過去。



▲不要理海德汗，直接往下跑。

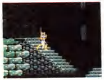
不要理飄來飄去的海德汗，一口氣下去，總比勉強想擊敗他而受傷來得安全。



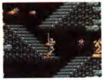
CHECK 6

這裏也是一口氣跑過去比較好

左右的階梯有蓋格爾埋伏，雖然可以一個一個擊敗，但是直接跑過去比較少危險。



▲不要停下來



▲要一口氣的下去

CHECK 7

跳躍前進

在水中行走時會有水的阻力而不易前進，用跳躍前進的話比較能快速前進。



◀要留意多拉哥紐特而前進

CHECK 5

掉到地上就完蛋了

在這裏的地面上會和過去一樣容易掉下去，如果掉下去，會被複雜的陷阱擊敗。



◀要謹慎的上去，不要著急。

CHECK 8

比較容易拿到的１ＵＰ。時機是關鍵所在。

想取得１ＵＰ先要上會連續出現二台的昇降台下側搭乘。來到上方必須用左側的昇降台去拿。



▲首先要到下側的昇降台。



▲在這裏要往左側跳過去

記號的看法 ●…半個蘋果 ■…蘋果 ▲…卷軸 ♠…500 Point ♦…1000 Point ♣…霰爆 ♥…1 UP ★…刀氣



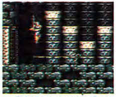

▶往狼人柴貝林

▶接前頁Ⓔ

CHECK 9

多拉哥納特攻略法

多拉哥紐特攻略法有二種，一種是儘量接近去攻擊，另一種是以跳躍躲避攻擊後再去攻擊。



▲假使想安全地攻略的話，還是躲避攻擊後反擊比較好

CHECK 10

要等待地面完成

這是個出現後會消失的地面，要耐心等待下一個地面出現，然後按照順序跳過去。要留意在途中等待的蓋格爾的火焰。



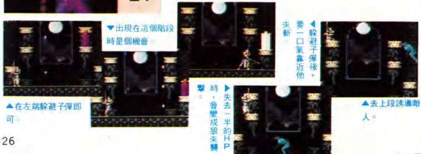
▲下一個地面完成的話，就跳過去，但是要注意蓋格爾



STR	HP
1	24

狼人柴貝林攻略法

自撒丹的夜翼出生，吸人血生活，是6個僕人之一。當他變成人的形狀時，會使用魔法；當他處在不利狀態時他會露出本性變成狼。他的攻擊很單調，所以不是個很強的敵人。



▼出現在這個階段時是個機會。

▲在左端躲避子彈即可。

◀躲避子彈後，要一口氣靠近他來斬。

▶失去一半的HP時，會變成狼來襲擊。

▲去上段誘導敵人。

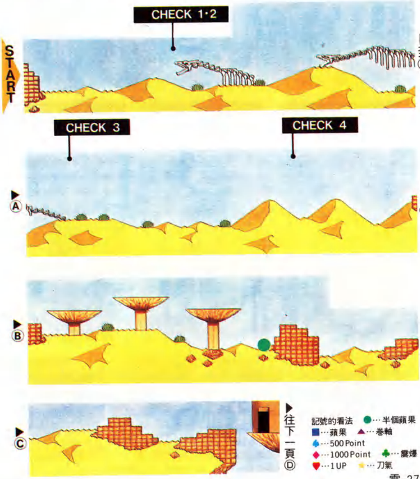


卡桑多拉地區

到處都是砂漠的不毛之區，而且在砂的下方有被詛咒的王的金字塔埋在下面，等待著神。

ACT1◆砂漠地帶

BOSS 達可巴



▶往下一頁Ⓓ

記號的看法
- ●…半個蘋果
- ■…蘋果
- ▲…卷軸
- ♠…500 Point
- ◆…1000 Point
- ♣…囊爆
- ♥…1UP
- ★…刀氣



▲位置比泰利布低時，要特別留意槍。

CHECK 1
泰利布的槍不是省油的灯

泰利布的槍不會直進，會慢慢地下降；要躲避槍，攻擊本體。



CHECK 5
因爲地面狹窄，要注意

不只地面狹窄，羅拔還會俯衝下來攻擊；要巧妙地誘導羅拔，確實地擊敗。



▲跳躍而斬。

CHECK 2
仙人掌是陷阱

仙人掌分散各地，如果碰觸到的話，就會受傷，是個陷阱。因爲寬度相當大，所以跳躍時要冷靜地跳，如果體力減少的話，想在此恢復體力並不容易。



◀還不習慣之前要跳躍也有困難

CHECK 3
要快速擊敗伊夫利特

伊夫利特會在遊戲者的上空盤旋丟下火焰；要在被害嚴重之前先擊敗他。



◀會從上空撒火焰



▶進入火焰的空間攻擊

CHECK 4
對付希德加斯要有耐心

想擊敗希德拉斯時，要漸漸去傷害他，當他反擊時就趕緊跑掉，以這種方法即可。



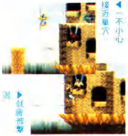
◀攻擊1、2次以後



▶退下來躲避子彈

CHECK 6
要留意蠍怪的巢穴

蠍怪會從城堡般的建築物的洞出來，要記住是那一個洞穴。



◀一不小心接近巢穴

▶就會被擊退

達可巴攻略法

住在研鉢狀的巢穴，會以巨大的下巴咬住獵物的妖蟲。巢穴傾斜度大，如果不移動的話，會被拖下去；如果能躲避達可巴發射的子彈，擊敗他便不是件難事。





STR	HP
1	24



▲如此一來會噴射子彈，要在這個地方躲藏。



▲然後下角虱角會從上方接近，要以跳躍躲閃。

出現的魔物

伊維



STR	HP
1	1

和以往一樣只會突進過來而已。

泰利布



STR	HP
1	1

和伊維一樣的下級妖魔，會投槍攻擊過來。

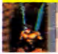
羅拔



STR	HP
1	1

比血池的羅拔更能正確地對神俯衝下來。

蠍怪



STR	HP
1	1

有劇毒尾巴的砂漠生物，和很多同類住在巨大的巢穴。

伊夫利特



STR	HP
1	1

自火焰地獄呼喚出來的妖精，以足以燒掉靈魂的地獄之火爲武器。

希德加斯



STR	HP
1	3

有意志力的仙人掌，平日潛伏於沙中。

記號的看法 ●…半個蘋果 ■…蘋果 ▲…卷軸 ♠…500Point ◆…1000Point ♣…靈爆 ♥…1UP ★…刀氣

將炙熱的砂漠變為綠洲

和血池不同，卡桑多拉是砂漠地帶，只有在西側的一小部分是人能住的地方，其他都是炙熱的地獄。西北的地上畫是古代人們留給神的禮物。



〈地域資料〉

文化	
LV 1	舖稻草小屋
	田地
LV 2	帳篷
	田地
LV 3	白牆之家
	田地

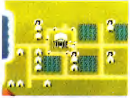
魔物的巢穴	
1	藍色恐龍
2	紅魔鬼
3	納巴蝙蝠
4	紅魔鬼

預測最大人口數
750人

一毛不長的砂漠地帶因雨的奇跡而能變成濕潤的大地，因為沒有山或河川等障礙，所以可將一切均改為平地，都市將大為發展。此地可能會產生讓人感動的全新的文化。但是，一旦金字塔從砂漠中出現時破壞了人們平穩的生活。在其中沈睡的「砂王」會醒過來，會給卡桑多拉帶來災害。在前往戰鬥之前，先好好調查金字塔本體，也許有可能會發現到秘寶。（古代石版及豎琴、指南針）



▲此地所使用的奇蹟是雨，為砂漠帶來綠意

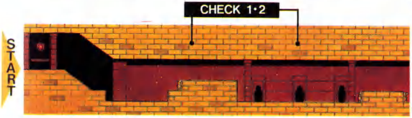


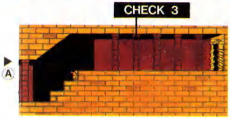
▲會產生讓人心動的「音樂」文化



▲砂王法老在金字塔內長眠

ACT2◆金字塔　BOSS　法老





▶往下一頁 B

CHECK 1

卡門的箭速度極快

看到卡門要小心他的箭，比過去的任何子彈都還快。

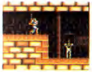


▲箭可以用箭打下來。

CHECK 2

牆壁的洞穴是木乃伊的住屋

木乃伊會從壁上的人型洞穴爬出來等到全部出來再一個一個擊敗。



▲從洞出來的木乃伊有可怕的氣味



▲一個個擊敗，除去障礙

CHECK 3

巧妙地誘導他納斯後予以擊敗。

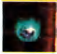


▼他納斯退後就攻擊

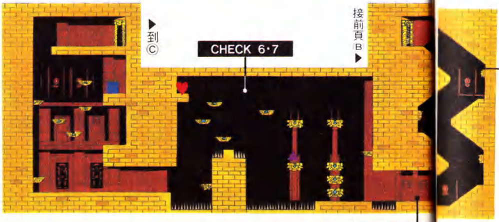
▲他納斯接近就躲避

▲他納斯會再度接近，要退後

出現的魔物

木乃伊	左拉	基魯他布	史脱萊布
 STR 1 HP 1	 STR 1 HP 1	 STR 1 HP 1	 STR 1 HP 1
與法老復活同時清醒的魔物，以牆壁內部為家	尋求生者的靈魂而徘徊，以無法捉摸的行動為其特徵	蠑怪退化的獸人，以尾端噴出酸為武器	會引起死斑病這種熱病的毒蛇，金字塔內有很多這種毒蛇。

記號的看法　●…半個蘋果　■…蘋果　▲…卷軸　♠…500Point　♦…1000Point　♣…霹爆　♥…1UP　★…刀氣



CHECK 4

不理會卡門，一口氣掉下去

S字的傾斜不用走過去，要直直地掉下去，這樣便不用理會兩旁牆壁的卡門而能順利通過。



▲朝傾斜邊緣跳躍。



▲直接掉下去即可

CHECK 5

動作狡猾的左拉

左拉因太小而易被輕視，但他行動狡猾，不易捉摸，所以要持續觀察他的動作，要在適當的時機揮劍。



▲左拉動作敏捷，要詳細觀察



▲在適當的時機揮劍

出現的魔物

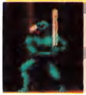
卡門



STR	H P
1	3

黃金打造的胸像，由口發射毒箭來襲侵入者。

他納斯



STR	H P
1	5

何魯斯的部下，鳥頭人身的妖精；劍術高超。

何魯斯



STR	H P
1	5

為了守護金字塔而從魔界被呼喚出來，是個會使放[illegible]

記號的看法 ●…半個蘋果 ■…蘋果 ▲…卷軸 ♠…500 Point ◆…1000 Point ♣…震爆 ♥…1UP ★…刀氣

CHECK 6

把握契機乘下一個昇降台

想改搭下一個昇降台時，要看準時機，假使失敗，會被針刺死



▲確認下一個昇降台



▲要看準時機

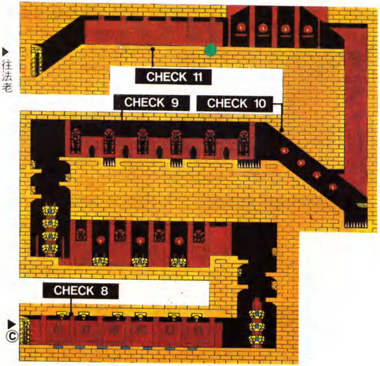
CHECK 7

如果持續坐下去…

昇降台完全下去你就會被針刺死。



◀完全下去的話，有針等待著你，要向左側跳過去



CHECK 8

巧妙的機關以及史脫萊布的連續

如果留意上方的機關，史脫萊布會從下方來襲，如果欲迎擊，要在機關與機關之間迎擊。



▲要在這種地方迎擊

CHECK 9

如果急欲前進，會碰到木乃伊

想擊敗木乃伊，就在陷阱前方蹲斬，會比走過去斬而中計來得安全。



▲從陷阱前方……



▲以蹲斬擊敗

CHECK 10

下方是陷阱，上方有他納斯的剛劍等待著

坐昇降台時，要注意下方的陷阱，到了上方，他納斯會立刻來襲擊，要迅速因應。



◀把握良機跳上昇降台

▶上方有他納斯

▲巧妙地誘導便能絲毫不損傷的擊敗他

CHECK 11

和何魯斯戰鬥肯定會受傷

何魯斯是會讓人受傷的強敵，要儘可能強行通過；如果要戰鬥的話，要注意他的刀氣。



▲儘可能通過



▲要注意刀氣



STR
1
H P
24

法老攻略法

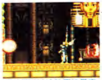
有 砂王 之稱，爲6僕之一而與神對立，會發射光亮的球來攻擊，球碰到牆壁的話會產生卡門。想單用劍來擊敗稍有困難，所以要用火焰的魔法或流星的魔法來戰鬥。



▲會發射光亮的球攻擊



▲卡門的箭會從畫面左右來襲



▲如果能連續使用流星魔法，即相當有效



▲在法老降落的瞬間，用劍

記號的看法 ●…半個蘋果 ■…蘋果 ▲…卷軸 ♠…500Point ◆…1000Point ♣…爆彈 ♥…1UP ★…刀氣

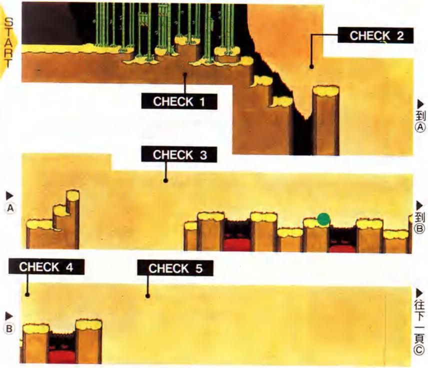


艾脫斯地區

艾脫斯是在過去時常噴火的活火山下，平坦的熔岩地帶；要在這種不毛之地築出獨特的文化。

ACT1◆火山地帶

BOSS 蒼龍（そうりゅう）



CHECK 1

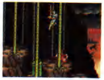
竹槍的陷阱地帶要如此通過



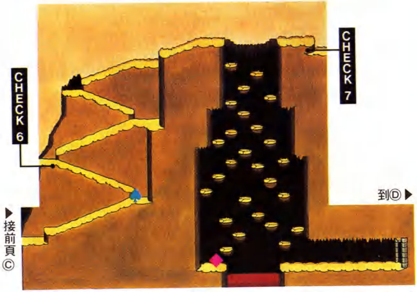
◀靠近第一個陷阱時才跳躍。



◀穿過第二個陷阱的下方。



◀最後的陷阱要用跳躍的跳過去。



CHECK 2

坐遊覧船前進

可以在這裏坐遊覧船前進，上船後會開始慢慢地前進。



◀因站立面積狹窄，所以在遊覧船上和敵人戰鬥時，不要移動太多。

CHECK 3

要上去呢？
還是要下去呢？

可以坐遊覧船上去，如果下了船就能經過地面前進，選擇何種方法由你自己決定，但是下方的路線相當危險。



◀雖然不容易活動，但是安全的路線。



◀敵人攻擊激烈，是艱辛的路線。

出現的魔物

紅頭怪



STR	HP
1	1

跟出現於血池的紅頭怪相同的邪妖精，一樣會投擲石頭。

死人烏鴉



STR	HP
1	1

是會預報死亡的凶鳥，吃腐肉，只會直衝過來而已。

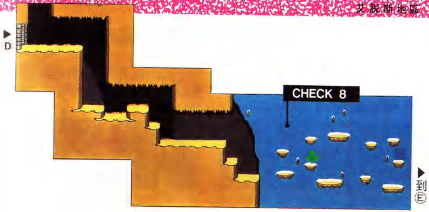
邪鬼



STR	HP
1	2

與紅頭怪十分相似，是小孩狀的邪妖精，會投岩石攻擊。

記號的看法 ●…半個蘋果 ■…蘋果 ▲…卷軸 ♣…500Point
◆…1000Point ♣…震爆 ♥…1UP ★…刀氣



CHECK 9



CHECK 5

讓鬼骷髏碰到也沒關係

鬼骷髏飄浮在空中，碰到他會發生大爆發，會受到傷害。本來應用跳躍躲避，但若失敗就會掉入地獄底部，所以乾脆讓他碰到算了。

CHECK 4

在此要再度利用遊覧船

經過下方的路線，在這裏能再坐遊覧船，並且一直坐下去，沒有其他路線可選擇了。



▲遊覧船會帶你過去



◀不要躲避，碰到還比較安全。

鬼骷髏



STR	HP
1	—

飄浮在空中的巨大骷髏，會爆發來傷害敵人

烏鴉天狗



STR	HP
1	2

對接近山的人表示敵意，會引發龍捲風戰鬥。

岩角鬼



STR	HP
1	3

假裝成岩石的妖精，似人的手，會投岩石。

CHECK 6

不要擊敗岩角鬼，要突破

要閃躲滾過來的岩石而上去，岩角鬼的ＨＰ高，與他戰鬥會受到相當程度的傷害，要留意此點。



▲讓岩石過去。



▲一直上去。

CHECK 7

火口中是炙熱地獄，要注意火山彈

在火口中要留意下方飛來的火山彈，也要注意火口底部的岩漿，掉下去肯定完蛋。



▲閃躲火山彈。



▲下面是岩漿之海。

CHECK 8

邪鬼和紅頭怪

從岩石跳到岩石，以此法前進，一失足便會死亡，所以要留意邪鬼和紅頭怪的子彈。



▲因地面狹窄，所以跳躍要慎重。



▲跳躍中被石頭擊中會是個致死傷。



▲小心岩石和石頭而前進。

CHECK 9

一定要取得刀氣!!

最後的神像隱藏著刀氣寶物，這種寶物對擊敗頭目蒼龍很有效，一定要取得。





STR
1
H P
24

蒼龍攻略法

以瀑布爲家的巨大的龍，很會操控水，口中會噴出新月狀的水劍來攻擊，可以自由活動長的身軀，會在周圍旋轉，若不能使用刀氣，將是十分強力的怪物。



▲繼續揮劍，持續發射刀氣。



▲若想改變站立處，要避免掉入瀑潭爲宜



▲若了解蒼龍的規則性，便能有效地攻擊他



▲避免被水劍擊退

休火山下的熔岩地帶

位於西北的火山下，幾乎是岩石的荒地；即使落雷改成平地也仍無法栽培農作物，但是人們會努力誕生適合自然條件的農業或文化。



〈地域資料〉

文化	
LV 1	鋪稻草的小屋
	牧場
LV 2	圓木小屋
	風車
LV 3	石砌小屋
	風車

魔物的巢穴	
1	藍色恐龍
2	藍色恐龍
3	斯加頭
4	藍色恐龍

預測最大人口數
520人

這個盆地在火山下，若弄碎岩石改爲平地，是個非常好的牧場地帶（得羊毛皮），有利於都市的發展，也有風車並列的獨特風景，但是想到達這個境界時，有與斯加頭戰鬥的考驗等待著。這個魔物會引發地震，毀滅都市，並且有強的生命力，以及旺盛的鬪爭本能，會契而不捨地追擊天使。要儘要封印巢穴。當所有的魔物都完全被封印時，火山也會再度……。



▲在荒地落雷，改爲平地

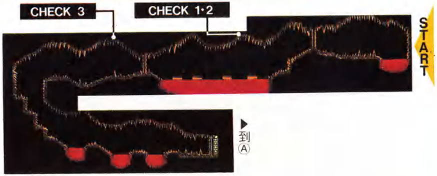


▲爲了對付斯加頭，要運用「天使之力」寶物



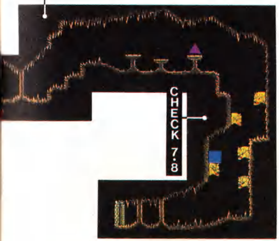
▲封印所有的魔物時，西北的火山……!!

ACT2◆火口之中　BOSS 火炎車









CHECK 1

要小心注意變得更強的羅拔。

來到這裡，羅拔的俯衝攻擊也變得非常精準，必須比過去更要冷靜、小心地躲避。尤其是在熔岩附近受到襲擊時，更要小心不要被推落熔岩裡。


▲接近這個程度的話要往後退，避開他的俯衝攻擊


▲附近有熔岩時更要特別注意，有被推落的可能

出現的魔物

羅拔



STR	HP
1	1

和以前會出現的羅拔不一樣，不但身體的顏色不同，攻擊力也變的更強大。

泰利布



STR	HP
1	1

也和從前的泰利布體色不同，而且會射擊惡魔的槍。

流亡武士



STR	HP
1	1

這些被怪物殺死的人受到憎恨的支配成為流亡武士，他們的鎧甲會射箭攻擊對方。

烟羅



STR	HP
1	1

自硫黃系誕生的怪物，雖然動作遲鈍，但是很會纏人。

記號的看法　●…半個蘋果　■…蘋果　▲…卷軸　♠…500Point　♦…1000Point　♣…爆爆　♥…1UP　★…刀氣

CHECK 2

要和鬼眼石戰鬥的話，躲避也是非常重要的。

從熔岩中突然出現的鬼眼石，出現過一會兒就會爆發子彈，所以不必勉強地戰鬥他也會自爆。

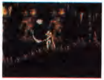

◀HP高的話，動二次就能擊敗他


◀自然會爆炸

CHECK 3

在這裡要當場擊敗煙羅

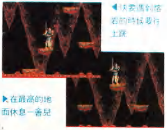
這裡會出現煙羅，一攻擊他，他就會收縮成一隻眼睛，要乘著這種情形給予他致命的攻擊　如果不攻略的話，他將會阻礙你的行動，所以一定要擊敗他



CHECK 4

要選擇安全的地面前進

這裡的地面是會活動的，從最初到第2個地面有可能被熔岩吞噬，所以一定要快速移動至安全的高位置地面

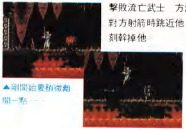

◀快要遇到熔岩的時候要往上跳

▶在最高的地面休息一會兒

CHECK 5

鬼眼石和流亡武士的混合攻擊

比熔岩中出現的鬼眼石還要可怕的是流亡武士的箭，因此要先擊敗流亡武士　方法是趁著對方射箭時跳近他，然後立刻幹掉他


▲剛開始要稍微離開一點……

◀對方射箭時馬上跳到前方去

鬼眼石



STR	HP
1	3

這岩石中含著被火山熔岩吞噬而死的人憎怨的眼，會自爆向著四方發射子彈

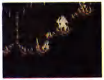
CHECK 6

流亡武士集團正等待著你

流亡武士集團不斷對著你發射箭，只要擊敗了最下方的傢伙，要擊敗其他人可謂輕而易舉了　攻擊他們的方法就是躲開他們的箭，逐漸向他們接近



▲把箭打下，同時先擊敗最下方的傢伙



▲其他的兩個也可以從死角發動攻擊

CHECK 7

利用火焰中斷的時候下去

在這裡要等待敵人噴出的火焰中斷為止，中斷的時候趕快下去　如果遇到好似一隻眼睛的火焰就要蹲下；如果遇到的是像３個眼睛般的火焰就靠在左側的牆壁，這樣就不會碰到火焰了



▲像直立頭部一樣站著，一直等到火焰中斷為止



▲要避難到火焰無法到達的地方，等待下一個火焰中斷為止

CHECK 8

這個寶物可以輕易取得

使用ＣＨＥＣＫ７的技巧就能輕易取得這寶物　從右上像的頭部跳下到神像的地方，然後再貼在牆壁上，如果順利到達揮劍取得的話　頭目就在眼前



▲火焰中斷時要從右側的頭像跳到左側去



▲好像要跌在神像那兒般揮劍並拿寶物



STR
1
H P
24

火炎車攻略法

從撒旦口中呼出灼熱的氣息產生的妖怪，它的形狀被紅蓮的火包圍著，被稱為火焰王　他會根據遊戲者所在的位置而發動各種攻擊　如果能掌握他的攻擊模式而誘導他入陷阱，就能輕易擊敗他



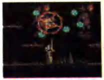
▲一開始要移動至這個位置



▲火炎車被誘導下來後，就可以對他攻擊三、四次



▲然後再跳躍，如此一來火炎車就會到上方



▲要注意敵人發射的子彈，再小心攻擊

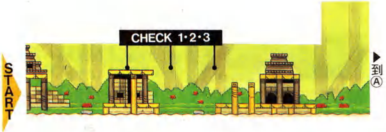


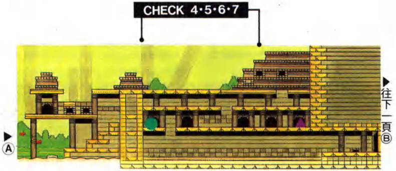
馬拉納地區

周圍被海洋包圍的邊境地帶馬拉納，其密林深處潛伏著崇拜魔神與和神敵對的土著，他們共同創造了巨石文明……。

ACT1◆密林地帶

BOSS　拉夫列夏





出現的魔物

吸血蛇



STR	H P
1	1

居住在密林裡的毒蛇，有時會突然從上面下來。

巴拉姆



STR	H P
1	1

崇拜魔神的獵頭族，用毒箭和土製彈來打獵。

吉拉希諾斯



STR	H P
1	3

生物腐肉和沼澤泥土的集合體，經常會自水中出現，他噴出的子彈常以拋物線飛行。

記號的看法　●…半個蘋果　■…蘋果　▲…卷軸　♠…500Point　◆…1000Point　♣…震爆　♥…1UP　★…刀氣

CHECK 9

CHECK 7·8

▶接前頁Ⓑ



▶到Ⓒ



▶往拉夫列夏

就像你看到的一樣，在馬拉納的ACT 1能取得的寶物是相當少，但是有能使人恢復體力的寶物，價值非常高，所以一定要全部拿到，不過這裡的頭目都是相當厲害的強敵。

CHECK 1

穿過毒箭擊敗巴拉姆

巴拉姆如果位在比遊戲者高的位置，他就會用手榴彈攻擊你；如果攻擊的巴拉姆降至和遊戲者同高度，就會改以毒箭攻擊，所以要用對付艾脫斯的流亡武士的方法來擊敗他。





CHECK 2

趁著加巴停止活動的時候攻擊他

加巴的動作和在費莫爾出現的斯加蝙蝠相似，但是比斯加蝙蝠的動作還快，所以他活動的時候不容易攻擊他，一定要趁他停止的時候才是攻擊的良機





出現的魔物

加巴



STR	H P
1	1

巨大的吸血蝙蝠，一發現獵物就會俯衝下來咬住獵物不放

脫地姆



STR	H P
1	5

巴拉姆製做的石像，一發現敵人就會發射箭

強脫地姆



STR	H P
1	5

和脫地姆一樣同爲巴拉姆所製造的，利用咒術力來移動

記號的看法 ●…半個蘋果 ■…蘋果 ▲…卷軸 ♠…500Point
◆…1000Point ♣…雷爆 ♥…1UP

CHECK 3

吉拉希諾斯會從水中冒出

吉拉希諾斯潛伏在水面下，當遊戲者一靠近就會噴出子彈。他的旁邊是子彈的死角，所以要在這裡繼續揮劍。



▲遊戲者一靠近他就會出現，所以要在對方發動攻擊前一口氣接近他



▲靠近對方並繼續揮劍就能輕易擊敗他

CHECK 4

對付強脫地姆要蹲下來躲避他的攻擊

強脫地姆一接近你就會跳著向你攻擊，所以要蹲下來躲避，並且偶爾攻擊2～3回，對方如果又跳躍就繼續躲避，用這個模式與他戰鬥。



▲當脫地姆跳躍時就要蹲下



▲在對方跳躍前攻擊二、三次

CHECK 5

打下脫地姆的箭再前進

當脫地姆的臉面向你就表示他要發射箭了，如果你身處在建築物裡就不能上下跳躍閃躲，所以要巧妙地把箭打下來，才能繼續前進。擊敗他的方法就是靠近他的身旁攻擊，順利的話，也許自己不必受傷就能擊敗他。



▲不能上下跳躍的地方只要打下他的箭就可以往前進



▲即使對方射箭也不要管他，要全力攻擊他，做的好的話也許能打下他的箭

CHECK 6

如果會判斷槍的攻擊之道就用不著怕杜拉漢

倘使能知道他伸出槍的時機，出乎意外地，竟能輕鬆地擊敗杜拉漢。用跳躍來躲避槍的射擊，落地時同時攻擊對方，但對方後退時不可以追擊他



▲要等候杜拉漢的靠近



▲當箭未射來以前要跳到上方，並躲避槍的射擊

▶在跳躍中靠近，並移動至眼前



杜拉漢



STR	H P
1	5

被巴拉姆砍頭的死亡者，會快速地伸出槍來



▲要快速攻擊，攻擊時機適當的話可能會連砍二次



◀跑掉後又會來接近你

CHECK 7

誘導強脫地姆

在出發地面上方的強脫地姆以後會和吉拉希諾斯合作來攻擊你。所以出發後要立刻引誘他去左側，因爲這裡的敵人少，所以這樣做絕對有利。



▲出發後馬上移動至左側



▲誘導成功就能輕輕鬆鬆地戰鬥

CHECK 8

急速前進就會被吸血蛇擊敗

擊敗吉拉希諾斯後，吸血蛇立刻下來，如果想要勉強向前進，很可能會繼續受傷。所以，在這裡要退下來擊敗牠。



▲吸血蛇會降落在此



▲一定要擊敗牠才能往前進

CHECK 9

想要獲得１UP必須按照順序取得

雖然你很想拿１UP的寶物，但是強脫地姆和吸血蛇會保護神像，不會輕易讓你拿到。如果能夠擊敗最初的強脫地姆就等於已經拿到寶物了。

▼從這裡向右側跳躍



◀移至強脫地姆的死角，擊敗強脫地姆



▶吸血蛇一跳下去就要趕快跑到右側，如此就能得到１UP





STR	HP
1	24

拉夫列夏攻略法

因爲週遭黑暗的波動，巨大的食蟲花表皮被特殊的蜜或霧等粒子覆蓋著，劍無法接近它，所以只要攻擊沒有外皮覆著的核心部份就能傷到它。觸手和包子是它的武器，尤其是觸手會追擊遊戲者，更爲厲害。



▲用跳躍斬來攻擊核心



▲觸手一會追來就等它接近，然後再跳到左側



▲用劍擊破包子，儘量破壞它



▲觸手再來的話再讓它接近，跳到右側

位於密林深處，繁榮的邪教國馬拉納

馬拉納是個海上的小島，被熱帶密林包圍著的土地幾乎全是樹林和沼澤地。其西北及東北方各有小島，仔細看看東北的島，似乎隱藏著有某種寶物(氣息魔法)。



〈地域資料〉

文化	
LV 1	舖稻草小屋
	田地
LV 2	高床式小屋
	田地
LV 3	高床式小屋
	田地

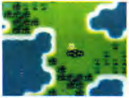
魔物的巢穴	
1	藍色恐龍
2	納巴蝙蝠
3	紅色魔鬼
4	藍色恐龍

預測最大人口數
330人

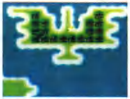
爲了使馬拉納發展進步，人們非常努力地尋求改進之道。由於他是被海包圍的邊境都市，所以其他文化無法進入，人們多半靠自己學習「打獵」和「造橋的技術」。由於他們的努力，即使遇到困難，上帝也會幫助他們提高生產力，擴大土地開拓，賦予他們高度文化。也因爲上帝的恩澤如此浩大，馬拉納的居民也非常感謝上帝，爲了報答上帝，也給予他們的上帝相當好的奉獻(藥草)。



▲一開始要落雷將樹或沼澤地，使他們轉變爲平地



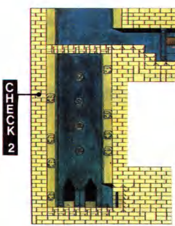
▲用地震讓西北的島和馬拉納連接起來，施展神力，也能有此奇蹟出現



▲賦予石版之外，還要派船出外尋找，不過先要落雷摧毀小島上的一棵樹

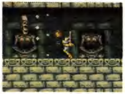
ACT2◆邪教的寺院

BOSS 加利亞

在Ⓑ和Ⓒ中要決定自己最拿手的路線

寺院中有二條叉路，可以選擇Ⓑ和Ⓒ其中一條。喜歡與敵人戰鬥，擊敗敵人再前進的話就選擇Ⓑ；如果想順利通過陷阱就選擇Ⓒ這條路。無論如何，這二條路都是相當難過的難關。



▲左側的B路線上有攻擊力強的加瑪



▲右側的C路線上有一觸即死的陷阱



往50頁的Ⓑ◀

▶往51頁的Ⓒ

出現的魔物

科特



STR	HP
1	1

原本刻在牆上的圖樣突然變成實際動物，並發動攻擊。

加庫



STR	HP
1	1

映在牆上的影像一發現入侵者就會發射箭。

那加



STR	HP
2	2

加利亞與人的精子結合成的妖精，會在人體內產卵繁殖。

記號的看法 ●…半個蘋果 ■…蘋果 ▲…卷軸 ♠…500Point ◆…1000Point ♣…變爆 ♥…1UP ★…刀氣

CHECK 1

那加和科特的連續攻擊

出發後那加立刻就出現，當那加的動作一停止就會對你噴火，所以你要蹲下來躲避，擊敗那加。然後再攻擊科特，待他衝過來時把他幹掉。

CHECK 2

加庫會左右一起發動攻擊

來到盡頭就乘坐電梯下去，這地方二側的牆上配置有加庫，會連續對你射箭。與其用劍打下它不如躲開比較好。很可能會被他的箭射中好幾隻，要有受傷的心理準備。



▲那加會停止原來的動作而對你噴火，儘快擊敗他對你才是有利的

▲趁著科特加速衝過來時，攻擊他

▲牆壁上的加庫會同時射箭，科特也會出現

▲最基本的是要跳著躲避攻擊

CHECK 3

來到分歧點以前是相當不易的

來到這裡必須習慣適應，不然你會覺得很難過。浮在空中的地面都會掉下，但如果因為太著急，急著想越過，就會被第三個地面的普拉納推落，終被針山刺死。

▼當中央地面快要掉下來時要儘快移動至右側，普拉納拉應該已經爆炸了

▼先前進到中央的地面接近普拉納拉



▲拿到食物再休息一會兒

▲然後再向右側跳過去

▲調節適宜的跳躍力，躍上地面

▲然後再選擇左右的路線之一，從這裡開始進入難關。

索多姆



STR	HP
2	—

很久以前古代繁榮文明所遺下的生命體，經常和哥莫拉一起行動。

哥莫拉



STR	HP
2	—

和索多姆一起行動，以一定的間隔發射強力閃光。

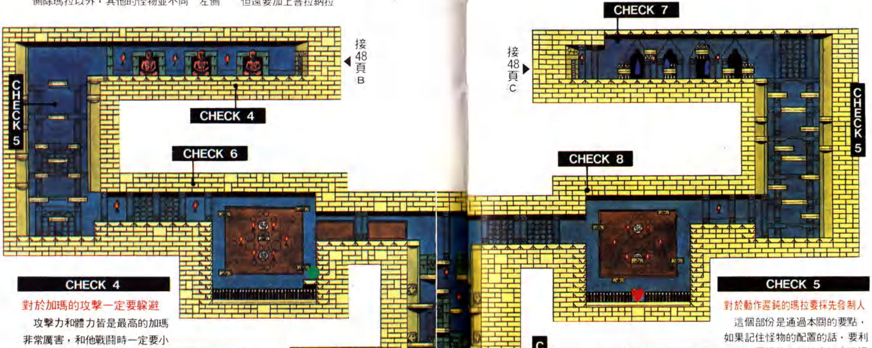
瑪拉



STR	HP
1	2

可以自如地使用巨大的鏈刀，像死亡的使者一般被稱為死神的怪物。

雖然有二個ＣＨＥＣＫ５，但左側和右側除瑪拉以外，其他的怪物並不同　左側出現的是科特，右側雖然也有科特，但還要加上普拉納拉



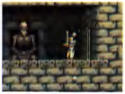
CHECK 4

對於加瑪的攻擊一定要躲避

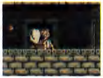
攻擊力和體力皆是最高的加瑪非常厲害，和他戰鬥時一定要小心，避免遭受攻擊。加瑪發射子彈就冷靜地往後退，子彈飛越的幅度變大就穿過去。



▲先做一、二次先制攻擊，削減對方的體力



▲他發射子彈時就退後，讓子彈的幅度擴大。



▲躲避子彈又回到前方攻擊。

CHECK 5

對於動作遲鈍的瑪拉要採先發制人

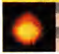
這個部份是通過本關的要點，如果記住怪物的配置的話，要利用怪物少的地方快步衝過去，不然就要正面攻擊　問題是瑪拉雖然體力強，但動作緩慢，所以只要在他靠近你的時候攻擊二次就可以



▶當他靠近你時攻擊二次

出現的魔物

普拉納拉



STR	HP
2	—

和索多姆、哥莫拉一樣是古代文明的遺產，一靠近他就會爆炸

加瑪



STR	HP
3	4

邪教的信徒，人的鮮血和泥土混合所製成有生命的石像

CHECK 6 來發出閃光前通過

這裏是索多姆、哥莫拉、那加和科特會同時出現。雖然無法擊敗索多姆和哥莫拉，但那加與科特一定要擊敗，而且趁索多姆和哥莫拉來發射閃光前前進。


▲要擊敗那加和科特。


▲閃光中斷便能前進。

CHECK 7 了解陷阱地帶的通過法

觸摸這可怕的陷阱就會死，所以，要非常小心前進。

上下都有針狀物，要經過下方；若下方才有針狀物，可由上方經過，但一次要通過二個陷阱是不可能的，要漸漸前進。


◀這個形狀的陷阱要由下方通過。

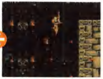

◀注意這個陷阱先站上方……。


▲天花板也有針，要蹲下


◀進入狹窄的空間等待下一次機會。

▼利用回轉的升降台下去




▲避免碰到普拉納拉的自爆攻擊


▲掉到升降台的正下方，就能到有寶物的位置


▲拿了寶物就要使用升降台回去

CHECK 8

繼續坐升降台獲得1UP

要獲得這裏的1UP，最好的方法是坐回轉升降台。要注意會阻礙你行動的普拉納拉和科特，避免被擊落。

接近神像時，靠升降台邊緣下去就可以。如果跳躍，會因針山而死掉。

CHECK 9 加上加庫的箭就無法通過？

雖然CHCK5的情形相同，但因增加了加庫，所以不易通過。要一個一個確實擊倒下去，下方有索多姆和哥莫拉，所以，下去時要確認。


▲擊敗加庫本體也可以。


▲要注意索多姆和哥莫拉。

CHECK 10 最後關頭要注意，不要碰到瑪拉

這裏都要坐升降台，從突出地面直接掉下。如果掉在正下方，就會遇到陷阱，所以應掉到右側。落地後不要理瑪拉，直接跑到門去。


▲從這兒直接掉下去。


▲落地後馬上向門跑去。

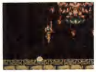


STR	1
HP	24

加利亞攻略法

從撒旦的陰莖所生的妖蛇，被稱爲「蛇王」。有6隻手，而且每隻手都拿著手杖和金剛杵。手杖發亮，光球來襲，揮動金剛杵，就會從天花板掉下有刺的台座，碰到刺會受傷。


▲加利亞手杖發亮時要小心

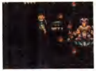

▲用跳躍躲光球


▲進入加利亞下方……


▲從台座生出刺，會被壓扁


▲揮動金剛杵，台座會掉下


▲站在台座上就能攻擊1～2次


▲天花板都是針，要從台座儘快下去

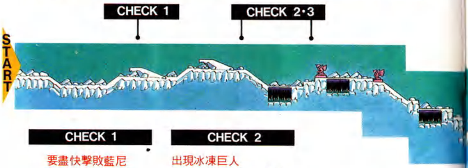

▲神光和流星的魔法有效



諾斯華地區

諾斯華。這是個到處被雪覆蓋的地區。對神而言，可能變成最後且最艱苦的戰場。

ACT1◆雪原～冰的洞窟　BOSS 瑪曼蠅



CHECK 1

要盡快擊敗藍尼

藍尼在投岩石後就會朝著遊戲者衝過來，要在未衝過來前擊敗。



▲在停止期間攻擊他。

CHECK 2

出現冰凍巨人



◀要接近到會變成斧頭死角的距離為止

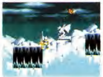


◀沒有使用盾牌時，要揮劍。

CHECK 3

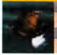
要利用有限地面戰鬪

這裏的地面狹窄不可靠。要避免不小心失足。



◀掉下的話會死

出現的魔物

藍尼	
	STR 1
	HP 1

冰凍巨人養的怪鳥，會朝你投岩石。

黑眼	
	STR 1
	HP 1

會從沒有任何東西的地方突然出現，向遊戲者衝過來。

蓋格爾	
	STR 1
	HP 3

在血池出現過的石像　雖然不會移動，但會噴出火焰攻擊。

CHECK 4

到最後時機才跳躍

要跳越這裏的陷阱，要等到最後再跳躍，否則跳不過去。而且，碰到陷阱就會死掉。



▲跑到最後才跳越。



▲跳躍的時機相當重要，要下定決心。

CHECK 5

不能折返，一定要前進

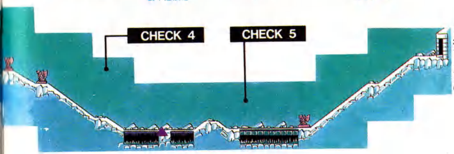
經過一次的地方會崩塌，所以一定要不懷疑地前進。用跳躍躲避蓋格爾的火焰，馬上往前。



▲躲避火焰，馬上就接近。



▲在眼前著地，同時要馬上擊敗他。

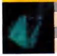


▶往下一頁Ⓐ

這地圖的坡面會影響遊戲者的活動，即上坡時不易前進，下坡時會產生加速度，所以，要跳越蓋格爾或躲避子彈。作這個動作時需要和過去不同的時機，和CHECK4非常有關，要特別記住。

▶易變成和平時簡化的動作。



艾洛斯	
	STR 1
	HP 1

住在黑暗洞窟的蝙蝠，牠的身體是冰製造的。

冰凍巨人	
	STR 1
	HP 3

神創造人以前，就有和神敵對的巨人族，會自在使用飛斧和盾牌。

記號的看法
- ●…半個蘋果
- ■…蘋果
- ▲…卷軸
- ♠…500 Point
- ◆…1000 Point
- ♣…震爆
- ♥…1UP
- ★…刀氣

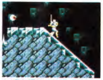
CHECK 1

注意黑眼不是省油的燈

黑眼會突然出現在意外的地方使你受傷。爲了防止發生這種情形，唯一的方法是記住他出現的時機。

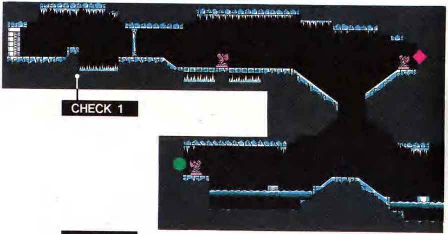


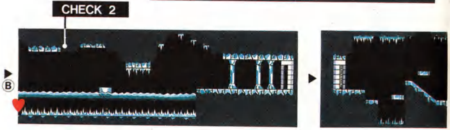
▲黑眼出現的時機有一定



▲連出現的場所也大致一定

▶接前頁Ⓐ





CHECK 2

依背景決定跳過的時機

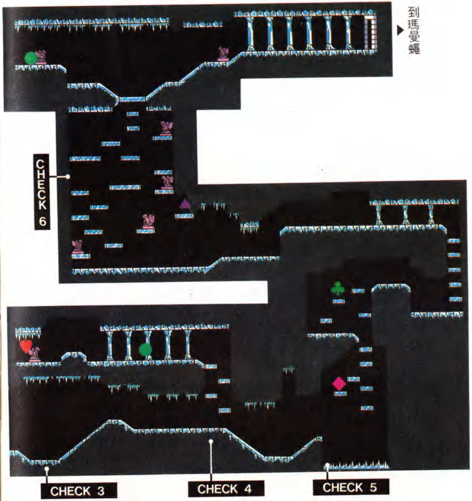
從這冰跳到那冰時，要把背景當作指標。在神像之地背景中斷，下一個背景出現，當背景與遊戲者完全疊在一起時馬上跳過。



▲遊戲者來到這個位置就要跳。



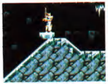
▲跳過去也會馬上碰到敵人，要下決心對抗。



CHECK 3

坐上冰的升降台，馬上能到達地圖邊緣

站在最初的坡面上方地面，冰的升降台會從上方出現，會非常快速送你到ＣＨＥＣＫ５去。因很方便，要利用。

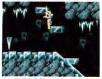


◀因爲會相當快速送你去，能大幅縮減移動時間

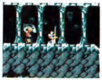
CHECK 4

要取得半個蘋果和1UP

在CHECK3坐升降台的話，能取得這裏的半個蘋果和1UP，但以擊敗冰凍巨人和蓋格爾爲前提。



▲來到這個地點，就跳到上方去。



▲沒有擊敗也能拿到半個蘋果。

CHECK 5

下方是陷阱，千萬不能失敗

從這裏前進，也需要CHECK3的升降台。要在升降台跳躍期間，跳到上方地面，如果失敗會掉落陷阱，要慎重。



▲升降台完全上升到頂時跳躍。



▲碰到艾洛斯就會掉落

CHECK 6

要從死角攻擊，擊倒敵人

這裏的冰凍巨人和蓋格爾都是難敵。但，幸好大部分的難敵都可從死角攻擊，所以大多不會受傷就能擊敗。

▼連冰凍巨人也一樣，進入死角就不用怕。





▲蓋格爾也是如此，都是安全地帶。



STR	1
H P	24

瑪曼蠅攻略法

住在冰洞窟裏。會在諾斯華土地引起風雪，在空中自由飛行，會對你投非常冰的冷氣塊攻擊。冷靜注意他的動作，會意外知道是單純的攻擊。



▲冷氣塊在最後關頭時要躲避。



▲使用跳越和背面斬攻擊有效。



▲走到邊緣會折回攻擊。



▲使用流星，氣息魔法一定有利。

極寒的冰原地帶・諾斯華

位置在世界最北端的諾斯華，是被冰雪覆蓋的極寒地。在這個地方，據說人們誕生前的世界，就住有巨人族，傳說到現在還生存著。



〈地域資料〉

文化	
LV1	舖稻草小屋
	田地
LV2	圓木小屋
	工場
LV3	白糖房屋
	工場

魔物的巢穴	
1	紅色魔鬼
2	斯加頭
3	斯加頭
4	藍色恐龍

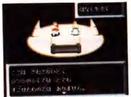
預測最大人口數
530人

首先，要以日曬溶化雪。在此因有二個斯加頭的巢穴，所以如果神若缺乏注意力，說不定會失去剛發展的都市。雖然溶化了雪，氣溫仍低，人們可能會抱怨寒冷（要羊皮毛）。一旦解決這些問題，且封印全部魔物的話，奪回諾斯華就在眼前。

進入在東北的宇宙樹，擊敗了冰凍維彭時，地上就會脫離魔物的支配，回到神的手中。



▲對一切地方照陽光，溶化冰雪。

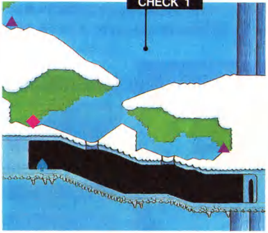


▲人們抱怨寒冷，怎樣才能禦寒呢？



▲宇宙樹是最後戰場，要擊敗冰凍維彭。

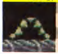
ACT2◆宇宙樹 BOSS 冰凍維彭



最後的地方，地圖很簡單，而且沒有致命的陷阱。擊敗敵人，躲避子彈，好好一一處理這些事，問題只有洛基的攻略法而已。要加油。

出現的魔物

尼瓦姆



STR	HP
1	1

生息在高地的蟲。藍尼的成鳥，賀克尼的食物。

冰凍巨人



STR	HP
1	3

和在ACT1，出現的相同巨人族，會巧妙利用地形攻擊你。

曼都



STR	HP
1	—

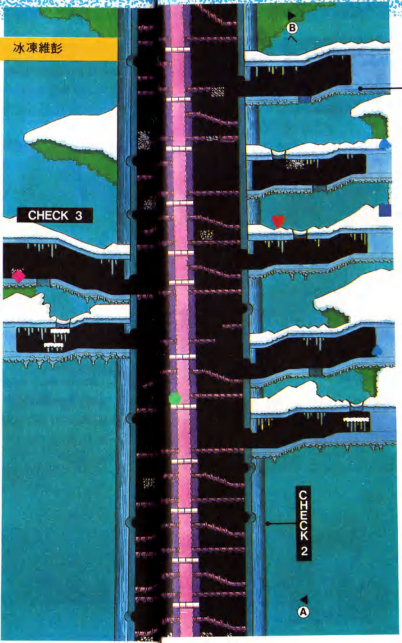
吃宇宙樹的腐敗菌巨大化的東西。雖然攻擊他也無法擊敗。

洛基

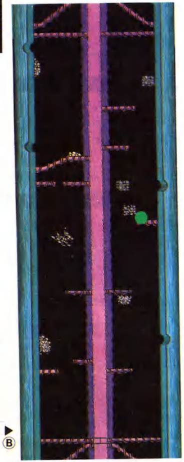


STR	HP
1	5

在冰凍巨人中，獲得了撒旦能力的人，是最強的怪物。



往冰凍維彭



CHECK 5

記號的看法 ●…半個蘋果 ■…蘋果
▲…卷軸 ♠…500 Point ◆…1000 Point
♣…震爆 ♥…1 UP ★…刀氣

CHECK 1

注意黑眼取得卷軸

和冰凍維彭戰鬪時需要魔法，所以要盡量取得卷軸。這個地帶，黑眼會連續出現，要愼重前進。


▲避免被黑眼吹落。


▲卷軸是貴重品，要盡量拿。

CHECK 2

要有耐心擊敗尼瓦姆

會被賀克尼扔下的尼瓦姆擋路。雖能跳過，但爲了應付賀克尼的攻擊，擊敗尼瓦姆較好。


▲賀克尼扔下的尼瓦姆。


▲盡量擊敗再前進。

CHECK 3

不要怕受傷，向洛基挑戰

會對著上下發射斧頭，且用盾牌擋住攻擊的洛基，對他沒有辦法，最好是發動快攻，不讓他有時間攻擊。


▼還是接近對方要緊。

▼要躲避這斧頭等於不可能。

▲避免讓對方攻擊，要發動猛攻。

CHECK 4

雖有蘋果與１ＵＰ……

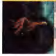
使用岔道降落到途中，就能獲得蘋果與１ＵＰ。但是相當繞路，所以，如體力充足的話，不拿也沒關係。


▲進入岔道就有神像。


▲獲得１ＵＰ比較能放心。

出現的魔物

賀克尼



STR	HP
1	2

在宇宙樹擁有巢穴。會咬著尼瓦姆飛來。

黑眼



STR	HP
1	3

會出現在宇宙樹的外側。封鎖了能拿到寶物的話。

巴布



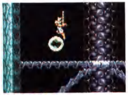
STR	HP
2	5

泡沫狀的生命體。站在他的上方雖不會受傷，但破裂的話就會受傷。

CHECK 5

站在巴布的上方，一口氣上去

站在從下方升起的綠色巴布上去。但巴布會在途中破裂，所以要在適當地方換一個巴布。在巴布上方跳越，巴布會變得較耐用。


▲坐在巴布上去。


▲巴布破裂以前，要換另一個巴布。

冰凍維彭攻略法



STR	HP
1	24

從撒旦冰凍的眼睛出來的怪物，身體是用冰製造的。會引起風雪飛來，用會讓一切東西冰凍的冷氣氣息攻擊，是相當強的敵人，但好像怕氣息的魔法。

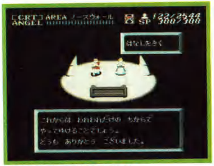

▲用呼氣撒冰。


▲有時會快速衝來。


▲要闖入安全圈發動攻擊，需花時間。


▲氣息的魔法相當有效，一擊就能擊敗。

最後



▲和平的地上回到了神與人們的手裡。

隨著冰凍維彭的慘叫聲，魔物皆從諾斯華消失了。擊敗了以前在天空城域遇襲擊的６個僕人，神完全復活了。而且，地上也回到神的手裡。

但是，神並非戰勝了。右上角出現了魔物的總巢穴死火山口，在擊敗潛伏在地底深淵的魔王撒旦前，神話還未結束。

TO BE CONTINUED

POPULOUS™

諸神紀世的完全解析



話說諸神紀世

大地上居住著兩大種族，其中一族信仰神，另一族則崇拜惡魔。

諸神紀世便是在這種狀況下展開的。身爲遊戲者的你要扮演神，保護相信神的種族，培育他們，同時消滅崇拜惡魔的種族，把此世界交給神的子民，這是遊戲的最終目標。

成爲神的你，不能直接介入下界神的子民和惡魔子民的戰鬥，你能做的是指引子民前進的方向，讓子民的戰鬥有利地進行，伸出奇蹟般的救援之手。

你必須保護的世界，近乎1000個之多。

以上便是諸神紀世的概要。又，此爲來自英國的遊戲，受基督教之影響頗鉅，其善惡二元論的世界觀，以及互相廝殺至最後一人的最終戰爭思想，實非吾們東方人所容易瞭解的。

例如，日本就沒有唯一的神（在豐葦原水穗國便有八百萬個神），也沒有所謂的最終戰爭思想(雖無足以下論斷的理論依據)。

不過，即使未能充分瞭解，玩起來亦趣味十足，如果，對歐洲基督教有所認識的話，相信一定更爲有趣。

諸神紀世此遊戲的魅力在於難以捉摸的信徒們。如同標題名稱所形容的(Populous是人口稠密、擁擠的意思），熙來攘往的信徒們著實可愛！

又，站在神的立場所謂SLG的全新領域，也是重要環節。因爲東方人無一神論的想法，所以對一神論的諸神紀世會感到新奇。

你不妨也抱持這種感覺進入遊戲的領域。

諸神紀世的眞正有趣處，並非神如何如何等的宗教性外觀，即使不含宗教色彩也必能引人入勝。這點可從作者豐富、毫不保留的想像力便可瞭解。

最令人佩服的一點在於高自由度，你愛怎麼做就怎麼做，而且不只是在PRG能使用的自由度，可攻略的路徑之多，稱得上是無限，這點我最心儀。

這麼寫，或許有人會說「多數的SLG都是如此」，實際上有一點不同，SLG往往都有冗長的理論，但諸神紀事的理論卻只是輕描淡寫。爲了方便，雖然書中亦不乏理論，但不一定就是正解，而是依遊戲者的數目而成立的理論。當然，我亦非深諳諸神紀世的奧秘，而是和大家一樣，甫站立於深廣世界的入口而已，打算終生交往一般，諸神紀事到底有無限界雖然不得而知。但我想探尋到底，目的是想架構自我的諸神紀事。各位是否也想一試呢？

以上是我對諸神紀事的看法，我也正在嚐試、學習階段。大家一起來玩吧！幸好諸神有無底深澤讓各位儘情挖掘。

在諸神紀事的世界，你是神（雖然不能說是萬能的神，但至少是地域的神）。既然是神，就必須保護信徒，幫助信徒們發展，並以正義之鐵槌降伏惡魔的信徒。神只對自我的信徒慈悲，對於異教徒或邪教徒，有時甚至於連微笑也吝於給予。所以，神在國家間的決戰會展開殲滅對方種族的舉措。你也是神，以沾血的鐵槌粉碎異教徒的狂妄吧！

這就是諸神紀世(Populous)的宗旨所在。

諸神紀事的完全解析 目錄

草原

GRASSY PLAINS

人口增加率	2
人口減少率	1
神力框上升度	4



草原是最適合人生存的地方。在此神力框頗易上升，所以，堪稱是習慣遊戲的最佳環境。當然，這種有利的條件對惡魔亦不例外，所以，絕不是能掉以輕心的地形。

利用不易死亡的特徵，採取“以象徵移動的快攻”，發揮卓越效果的情形爲數頗多（參考戰術12），所以是容易戰鬪的世界。

▲草原是10個世界中，容易戰鬪的世界之一。雖然也會受限於條件設定，但可作大膽的爭戰。

▶不論在哪個世界，沼澤是能奪取惡魔魔力的絕妙手段，要多加利用。





▶如果是可放心移動長距離的草原的話，朝敵陣發射“象徵”亦可。

建築物的成長

建築物變大的話，人口容易增加，技術力會提升；技術力一旦提升，武器的威力也會增強，所以要趁機努力整地。



1 在此之前是爲帳篷，但省略不談。土造的，能產生踏實感。



2 然後變成稻草搭建，像密封原始住民的家一般。武器由空手變成石頭。



3 用石頭砌造而成的家，擁有邑(村落)的雛型。武器是棍棒。



4 終於變成圓木小屋，武器是槍。這種程度的房子，予人村莊的感覺。



5 雖然恢復石造房子，但變成二層樓。武器是斧頭，幾乎已進入中世時代……？



6 木造的二樓建築物，武器是弓箭，人是原始人。這裡全然是中世時代的典型。



7 好像碉堡，連武器也是流星槌此厲害的武器，可說已接近現代。



8 從碉堡變成小城，武器也變成具有破壞力的弩。



9 終於到達最終階段的城塞都市，武器也變成最強的劍。城塞都市並列，確實壯觀。

有關戰鬪……①　諸神紀事迷突然出現

超任版諸神紀世的環境世界有十種，哪個世界最容易攻略呢？

嗯、那不是難易度。難易度會因條件設定而有改變。

對、不是難易度，是能輕鬆地玩的世界。

容易玩的可能是電腦世界、法國革命及草原。不容易玩的則有可笑國、蛋糕國和三隻小猪。大江戸、雪原、溶岩和沙漠算是普通。

原來如此，我也有這種感覺。容易或不容易玩，似乎和死亡有密切的關係。

對，人口增加率是肉眼無法目睹的，所以用死亡作判斷標準。草原、沙漠、雪原和溶岩等四個基本面，條件是簡易的設定，所以，予人輕鬆面的感覺。

對，容易前進的基本四面出現，便可鬆口氣了。

對個別的世界我有話要說

請說吧／別客氣，儘量說。



◀如果最初的整地失敗，幾秒鐘後遊戲就會結束。

砂漠

DESERT

人口增加率	4
人口減少率	4
神力框上升度	1



出乎意料之外，沙漠的人口增加率居然比草原人口的增加率大；不過，其人口的減少率則是草原的三倍以上，是此種嚴酷的世界………。

換句話說，在建築物裡面的話，人口會順利增加，一旦在外面流浪，就有瞬間死亡的可能。

避免人們長時間在沙漠流浪，是此世界的要點，所以要儘快爲他們準備平地。不只沙漠而已，在人口減少率高的面，也有限制移動距離的必要。

又，在沙漠，武器水準是2階段的空手和流星槌(建築物爲10階段)，這點必須注意（不過，戰鬪時人數亦極重要，所以，如果充分合體的話，就用不著太擔心武器水準)。



▲予人乾燥感覺的畫面，人們的疲勞度會升高，會相繼倒下。

◀不易區別的沼澤，被惡魔擊敗時要特別注意。

▶連樹看起來都酷熱不堪，在這種地方前進，不支倒地的情形不難想見，所以，切記不要長途旅行!!



▶不要急著趕走人們，在那之前必須整地，拓建平地，這是嚴苛環境面的話，則如果在尋找平地的期間死去的話，就會喪失當神的資格！



有關戰鬪……②　最嚴酷的世界一三隻小豬

有關基本四面，除此以外似乎沒有要說的事………。

是嗎？　雖然是基本四面，但像雪原此嚴酷的環境，如果最初的整地位置稍有差錯，會立即被凍死。

啊、不錯。操作器的操作失誤是很容易發生的，如果碰到這種情形，就必須注意。

我很喜歡大江戶，那種感覺只有日本人才瞭解。櫻花、松樹、石院……等，是南蠻人無法製造的靜寂面。

我也喜歡電腦世界，滿溢般不斷增加的住民，以人海戰術攻擊時的快感，眞令人大呼過癮

要注意蛋糕國和三隻小猪，那是兩個討厭的世界，有許多人都會因角色而受騙。

三隻小猪的確傷腦筋，它是十個世界中最容易死亡的一個。

可笑國不但容易死亡，而且不易判斷級差。

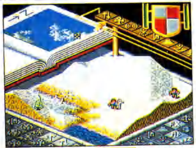
眞討厭，必須經常使用急速保存和暫停來勉強應付！



◀這就是最嚴酷的世界三隻小猪！

雪原
SNOW AND ICE

人口增加率	3
人口減少率	4
神力框上升度	1



被冰雪覆蓋的極寒世界。人口增加率當然很低，反之人口減少率則高。要趕快建造房屋，否則人們會陸續被凍死。雪原是相當嚴酷的世界。

神力的上升率極低，所以，使用奇蹟頗不簡單，不但如此，連普通的整地亦極其不易。為了實現需要偌大能力的奇蹟，忍耐戰鬪煎熬的機會可能會增多。

能使建築物擴大，技術發展（手有凍僵的可能……）的武器是徒手。

在四種基本地形（劇場中是指草原、沙漠、雪原和溶岩四種地形）當中，是難易度高的世界。別忘了諸神紀事此遊戲是必須耐心玩的遊戲，勿操之過急，循序漸進，前途尚遙遠。

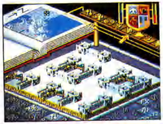


▲予人嚴寒感覺的冰冷世界，是基本四世界中環境最嚴酷的。

◀掉進雪原沼澤的話，可能會特別難過，因為水是冰冷的……。



▶雪原的火山……，即使是平常也頗為可怕的冬天的山，但人們卻只穿一件毛皮走動著，大概是雪原配合火山之故。



▶由於人口增加率低，所以必須築城，以防止人口流失。儘量在城的四周整地，把散居的人們糾集起來。

有關戰鬪……③　有没有人擔心武器水準？

建築物變大，技術就會進步，武器威力也會隨之增強，不知道你注意到了没？

有没有注意，影響那麼大嗎？

如果能力相當的話，就會有影響。多半是取決於能力，而且，知道的話會更方便，不知道也無妨。

對，没發生過我所擔心的事。以後要多加注意／

建築物和武器的對應，請參考P.4。但武器會隨著世界的進步而有所改變，尤其是可笑國會有迥異的情況……。

還是注意一點比較好，是不是？

與其一味地擔心武器水準，不如努力合體比較好。因為量比質重要，是諸神紀事的本質。

……不知為何，感到不安，以後還是得注意檢查武器水準。

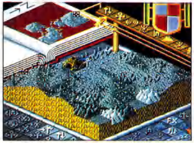
喂／怎麼可以在這種場合表演相聲呢？



◀盾牌右上為武器水準，最好是水準高些。

溶岩
ROCK AND LAVA

人口增加率	4
人口減少率	3
神力框上升度	6



▲環境看起來相當嚴酷，但事實不然。雖然比草原艱苦，但卻比雪原輕鬆。岩漿海的可怕顏色，是筆墨難以形容的。

最後一種基本地形，是被沸騰的岩漿海包圍的灼熱世界。在四種基本地形中，它予人最嚴酷的感覺，但事實不然。雖說是岩漿海，但掉落的話不一定會立即死亡（當然得視設定而定），人口的增加率也比雪原高。簡言之，它是介於草原與雪原之間的世界。

不過，人口減少率雖比沙漠或雪原低，但會比草原容易死亡，還是避免長途旅行為宜。別著急，要慢慢擴大領土。

又，雖然同為灼熱的世界，但和沙漠不同，武器水準雖會和草原一樣地提升，但人數比武器水準更重要，這點請牢記！

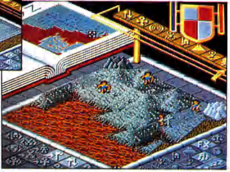


▶由已然碳化的樹，不難瞭解此世界之灼熱。路上的行人看起來也有難耐傳熱的感覺。

▼不論哪個世界，沼澤都是最高的武器，同時是最大的威脅：如果不慎掉落沼澤，必須趕緊設法上來



▶最後的國家間決戰，亦須注意嚴酷的環境。因為在前往"象徵"的期間，人會相繼死亡。



有關戰鬪……④　世界別攻略法有無必要？

每個世界都各有其特徵，所以才有世界別攻略法之產生是嗎？

我覺得不會有那麼大的差異，雖然表面上完全不同，但其實都只是死亡率的差異。

的確，就各面的差異會導致何種結果而言，條件設定比環境來得重要

不談世界別攻略法，就條件別攻略法來說，我有某程度的把握。

有道理、有道理，前面也稍微提到，在嚴酷的世界，要特別注意控制器的操作錯誤。因為領導者一旦死亡，是不容易找到繼承者的。

環境世界指南及戰鬪說明，已到了尾聲。現在就讓我們來看看獨斷與偏見遊戲難易度的前十名。

最難的是可笑國，第9是三隻小豬，第8是蛋糕國，第7是雪原，第6是沙漠，第5是大江戸，第4是溶岩。第3是法國革命，第2是草原，最容易的則是電腦世界／恭祝你能順利過關。



◀最簡單、輕鬆的環境是電腦世界。

電腦世界

BIT PLAINS

人口增加率	5
人口減少率	2
神力框上升度	15



▲在「第一屆諸神紀世簡易世界大獎得到最高獎 、電腦世界因爲人口會增加，所以容易使用天地變異是大因素。

人口增加率最高，人口減少率則最低，神力框上升度最高，和草原一樣容易戰鬥的微電腦位元世界。

位元(bit)是電腦所使用最小單位，是"binary digit"的略稱的二進法數字。Plain是平原，所以BIT PLAINS就是「0與1的世界」也就是「電腦世界」。

住民是臭蟲(Bug)，土地是印表紙，象徵是控制器和搖桿，樹木是鉛筆和乾電池，岩石是ROM卡和磁碟片都是使用和電視遊樂器有關的東西。

連建築物也是如所看到的那樣，都是熟悉的機器，是相當有趣好玩的世界。



▶這裡的沼地是在報表紙上開個洞，因爲容易看，在快掉下去的時候，用遊標高速移動尋找就容易。

▼神和惡魔的象徵，如果是個人電腦版的話，不是控制器是滑鼠。







▲連騎士打扮都很奇怪，雖然是這麼可笑的打扮，所做的事情卻很下流。

◀在電腦世界，一下子就會變成這種情形，住民看起來好像狗似，其實是臭蟲。

建築物的成長

建築物的成長，在本文也提到過此地建築物都是用家庭電腦硬體設備的，排著各種機器，很有趣。

1. 還是屬可愛的掌上型的遊戲小子，在他的前面有遊戲表，但是省略。
2. 普通的任天堂遊樂器。有文明的黎明期感覺，一切都是從這裡開始！
3. 附帶磁碟機裝置的任天堂遊樂器。不是很快速的，改變爲軟性磁碟………。
4. ROM和磁碟都附有的雙用任天堂遊樂器，到了現在變得價值比較高。
5. 任天堂美國系統的NES 版，體積好大。
6. 讓你久等的超級任天堂，不知何時才能到你們的手裏。
7. 桌上型的個人電腦到底是哪一種機種呢？是不是還是SHARP 牌？
8. 這種款式完全像微晶體，也有像長髮那樣的冷卻裝置
9. 最後是不是微晶體所做的網路裝置，相當有科幻性，感覺相當新潮

大江戶

JAPANESQUE

人口增加率	2
人口減少率	3
神力框上升度	3

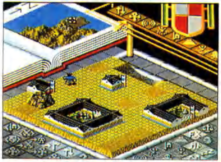
▶你看，盛開的櫻花多美啊！不用強調櫻花和武士才是日本精神，漂亮的東西還是漂亮。





▼復古型面的大江戶，這種場面是否在海外版也會受到歡迎呢？

◀大江戶的沼地不易看，相當不易見，尋找是要仔細看，不然會看不到。



是外國電腦版所沒有的幻想世界，如所看到那樣，有悠閑的農村風景的世界，當然，騎士會以鎧甲武者的形狀出現。

而且樹木用松和櫻花，確實美麗，會不知不覺地變成賞花的感覺，但是一不小心，就會成了自掘墳墓。

象徵、神方面是招錢貓，惡魔方面是狐狸，提到了狐狸是有名的阿波八百八狸……。但是和這件事無關，指令選擇的游標是日本刀，（是不是使用村正、正宗、長船或虎徹等這些名刀呢？）盾牌用的游標是小藥盒，非常講究，房子也是日本式的，但是最後不會變成城，有一點不滿。

環境是和草原差不多一樣（人口減少率、稍高），所以容易玩。



◀我個人是非常喜歡這種象徵，招財貓和狐狸都是商業繁盛的象徵。謝謝啦！

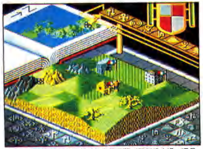
建築物的成長

也有武士房子那樣的，也有商人房子等，各種房子，但是以我個人的嗜好來說，感覺沒有統一感。

1. 用木板建造的小屋，好像鄉下的巴士站，但是當時可能沒有巴士。
2. 看起來像農家，武士住在農家，頗會讓人覺得奇怪……。
3. 雖然變成白牆，但是屋頂還是用稻草舖的，如果不是佃農的話，可能是里長。
4. 屋頂變爲木板屋頂，也有屋簷，好像是民宅。
5. 在入口掛著布簾，是不是開始作生意？不太能了解的發展法。
6. 終於變成瓦屋頂，有江戶氣氛，在入口依然掛著布簾…。
7. 有小城的感覺，好像也有石牆，而且旗子也加強了氣氛。
8. 是不是倉庫？但是外面好像有水溝………。
9. 有漂亮的中庭的武士家，能確認有松樹和石庭。嗯、果真是日本人。

法國大革命
FRANCASE

人口增加率	3
人口減少率	3
神力框上升度	1



▲在一個風景類似巴黎郊外的世界戰鬥（雖然沒去過，還是這樣說……），法國革命這裡也是相當美麗的世界。

這是以西元1789年法國革命爲題材的世界，但並非是貴族和士兵的戰爭，而是神和惡魔的戰爭，而雙方住民也都是一般的市民。旗子當然是三色旗，連音樂也有法國國歌的氣氛。

特別有趣的是如像徵大江戶的招財貓和狐狸，二者都不錯。在這裡的則是刑台，屬於神的磔刑台，屬於惡魔的則是斷頭台，完全按照法國革命的形勢。

連建築物也具歐洲風味，非常瀟灑（小說、繪畫也都有歐洲情緒）。

雖然神力框的上升率低，但是環境並無那麼嚴酷，武器的水準也會上升到劍，可說是最容易戰鬥的世界。

▶因爲大地和草原相似，當然沼地也會和草原相似，所以你問我他們有何關係，我也不知道如何回覆。



▼這次的象徵是磔刑台和斷頭台，因而刑罰過於激烈。



▶雖然城已經排列出，但可惜的是沒有主塔（日本的城市，稱爲天守閣），日本的城市是相當完美的





▲住民像是一般平民，騎士也像貴族似的 這裡還是希望的黑色鬱金香或塞恩河之星登場之地

建築物的成長

許多人認爲這些建築物是最適合戰爭的舞台，因爲它們具有法國風味，是相當優雅的建築物。

1 木造小屋，有巴黎郊區的品味，三色旗亦非常美麗。

2 鄉村式的農家建築物。雖然同樣是農家房屋，但和大江戶的情調相當不同。

3 美麗農家似乎是調製葡萄酒的地方，看起來也像是教會。

4 突然變成凱旋門，但是人們可以住在凱旋門嗎？

5 這裏是塔電影版的景色就像回到家鄉似的，火山是不是也是一座寂寞的山？

6 街口的公寓或貴族的公舘一般的建物，有著法國的情調。

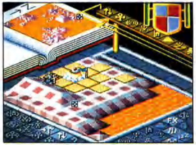
7 變成有城牆的城市，塔是中式建築的特徵，相當美觀。

8 變成堡壘或塔那樣的建築物，因爲變成一個城那樣，所以產生了戰鬥意願。

9 進步爲有紅磚牆包圍的城堡，沒有主塔是唯一的遺憾，武器水準當然也很強，主要的武器是劍。

蛋糕國
CAKE LAND

人口增加率	4
人口減少率	3
神力框上升度	4



這世界只是超級任天堂版才有的劇場舞台。大地就是一張有格子的桌巾。正如蛋糕國這個名稱一樣，建築物就是各種不同的西點，甜點，而且居民就是老鼠。

而神的象徵這一方的是棒棒糖，惡魔這一方則是上面覆蓋著巧克力的糖菓（可能是這樣）。非常具有童話色彩的世界，不過所做的事都是殺戮……之類，當然，童話裡也有許多殘酷的故事。

環境和溶岩異常類似。看起來是個可愛的世界，其實並沒有那麼可愛。雖說是點心之國，但卻有著岩漿色的海水（據說是橘子醬），似乎表示環境嚴酷。應該避免長距離移動，如此，神力框才會順利上升，所以要耐心地繼續整地。但，老鼠騎士的眼光是相當駭人的………。

▶不知如何形容才好，總之是沼地，和電腦世界一樣有明確的區分就可以。

▲眼睛會被橙色的海水刺痛，據說那是橘子醬。





▲惡魔的象徵是上舖著巧克力的糖菓，眼睛就是指狀巧克力，鼻子是不是糖漿浸漬的櫻桃，實在費講究。



▲他就是有名的老鼠，你看他的眼光光多麼兇惡。只要和他身邊一般的老鼠比較之下，你就會明白了。



▲神的田地就是小酥餅，惡魔的田地就是巧克力。

建築物的成長

本來我是想說明各種西點，不過因爲我還是不太瞭解這故事。所以抱歉了。

1 我看得出來這個是樹的橫切面形糕餅，這是屬於德國點心。

2 這個也看得出來是蛋糕卷「不過，樹橫切面形糕餅的價錢是比較昂貴。

3 這是什麼東西啊（奶油）？可能我已進入這個我一無所知的世界，啊／眞是噁心！

4 看得出這是糕餅，小酥餅是田地（惡魔的是巧克力）也不錯。

5 放在這上面的並非鮭魚子，可能是櫻桃或草莓之類。

6 這上面的奶油是鮮奶油、牛奶蛋塔或牛油？我的知識似乎不太够？

7 這道西點是否稱爲布丁蛋糕？最令人垂涎的是櫻桃。

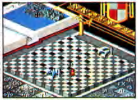
8 這不是草莓脆餅，夾在中間的草莓看起來很好吃。

9 看得出來這是蛋糕，老實說我已經覺得十分噁心，因爲我不喜歡吃甜點。

可笑國

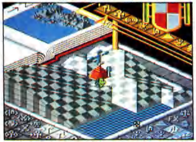
SILLY LAND

人口增加率	2
人口減少率	4
神力框上升度	10



▶沼地是格子花紋中間的黑洞，是不是宇宙戰爭才有的黑洞呢？

▼可笑國是十個世界中最嚴酷的世界之一，進行遊戲以前要有充分的心理準備。



科幻世界和宇宙人之間的戰爭。大地是白灰色的方格花紋，岩石呈現水晶狀。

建築物的形狀也非常奇妙，讓人有宇宙人之感覺。

周圍的環境則十分嚴酷，人口的增加率非常低，人口減少率幾乎達到最高點，要小心一點！不然，小的建築物常會被消滅。幸好神力框很容易就上升了，所以要盡快整地。

若是長距離移動時，要常常移動象徵，千萬不可勉強。

注意！武器的水準不會順利上升，而且，在進化最後前的弩的威力比最大的建築物的槍還強。



▲他就是宇宙人!!和電腦世界的臭蟲有點類似，實際兩者是完全無關的設計。



▲你看這世界的水晶狀岩石多麼美麗，要消滅它覺得可惜，但又不能不消滅。



▲建築物不但要吸力够，還要整地爲二層以上。因爲惡魔會動用洪水，如此一來，碰到洪水才不會後悔來不及。

建築物的成長

雖然建築物的形狀非常奇怪，但是配色相當美。像科幻世界那樣的線條不是旗子，而是天線，要注意這個地方。

1. 金字塔型的紅色建築物，武器水準稱爲徒手以下，這代表什麼意義？
2. 綠色的亭狀建築物，武器水準是徒手，雖然這是宇宙戰爭，但是否要以徒手對打。
3. 紫色的亭狀建築物，武器水準會回復，他們是不是還沒開發的宇宙人。
4. 黃色的矮脚餐桌狀建築物（懂不懂這個意思），武器水準再度變爲徒手。
5. 紅綠相間的金字塔型建築物，武器水準立刻上升至"斧頭"。
6. 不可思議色彩的金字塔建築物，（但、有美感），武器水準是弓。
7. 白色和藍色立方體的建築物，武器水準是流星槌。這個世界的建築物相當美觀。
8. 球形的膠囊，顏色是白色和藍色，武器水準是弩，弩是最強的武器。
9. 以四個膠囊完成的宇宙基地，雖然是宇宙基地，但武器水準是槍，這是爲什麼？

三隻小豬

PIGLET WORLD

人口增加率	3
人口減少率	5
神力框上升度	4



◀雖同樣是綠色大地，但和草原有一點不同的是沼澤地。如果不慎掉下，很可能會死亡。修復沼地最有效的方法就是地震。



▶小豬看起來雖然很可愛，但身體却很虛弱。因爲他們很容易死亡，所以要小心保護他們，絕對不可以長途旅行。



◀這世界的騎士是餓狼，也會破壞磚造房屋。



▶這樣是不是很有童話世界的意味。這世界的田地是花園，看起來相當溫馨。

再度、變成僅只超級任天堂才有的劇場世界。原作者的世界是他從小就看到大的舞台——童話世界。

居民是小豬，而建築物當然是從茅草屋進步到木屋、磚造的房屋。大概可以想像到騎士是餓狼，這些故事眞令人懷念。

一片綠色大地，看起來好像很容易居住，但實際上是非常嚴酷的世界。雖然人口增加率並不低，但人口減少率却是最高。

與其說是這世界的環境嚴酷，不如說原因可能是這世界的居民：小豬的身體虛弱。雖然表面上看，牠們很像鄉下土包子，但其實却很可愛，特別要注意避免受騙上當，這裡也是不可做爲長途旅行的世界。



▲似乎是鄉村悠閒的風景照，但實際上却是相當嚴酷的世界，必須細心注意的世界。

建築物的成長

會像童話般變大，也卽變化少。眞正含意是……，就是這個意思。

1. 一開始當然是茅草屋，武器水準、是從一開始就是流星槌這強而有力的武器。
2. 其次當然是木屋，雖然只是木造小屋，武器水準却是弓箭。
3. 雖然同樣是木屋，但看起來却像別墅一樣高雅。但武器水準會回復至空手。
4. 藍色屋頂的是木造屋。有著童話般的情趣，武器水準還是空手。
5. 磚造屋的屋頂是紅色的，和童話並不同。雖然比不上野狼，武器也是空手。
6. 藍色的屋頂相當美麗，但武器水準還是徒手。
7. 二層樓的磚造屋有著藍色屋，武器水準亦是空手，雖然剛開始是斧頭……。
8. 紅色屋頂的是二層樓的磚造屋；武器水準已回復到快接近斧頭的槍。
9. 雖然說是磚造屋，幾乎也已經是城池。武器水準也回復到起初的斧頭。

基本戰術篇

告訴你未曾公開的戰術機微，請善加運用。

戰術 1

諸神紀世的三面貌



諸神紀世共分爲入門篇（TUTORIAL）、征服篇（CONQUEST）、以及應用篇（CUSTOM）三大模式。

重點當然在於 989 面的征服篇，突然的挑戰是無法輕易攻略的。

善用三面貌是要點所在。諸神紀世指令繁多，操之過急是無法立見功效的。

1 入門篇 TUTORIAL

TUTORIAL 有「個別指導」的意思。也就是說，個別指導模式是熟悉諸神紀世必讀的，亦即入門篇。

由於條件設定比較簡單，是能愉快攻略的面。

此處充分練習的話，有助於征服篇的順利進行。

然而，不管如何攻略，結果是難以預期的，所以要見好即收，在適當的地方結束。超級任天堂版時，鈕的操作較爲複雜，必須多加練習。若能達到一發整地、一發奇蹟的境界，將會方便許多。

2 征服篇 CONQUEST

CONQUEST 的意思當然是「征服」。征服篇是諸神紀世的主要模式，目的在於攻略，從 0 面的 GENESIS 開始，共計 989 面。

乍聽 989 面，可能會令你感到駭異，然而，運用高得分攻略面，便可作地圖跳躍。諸神紀世以得分爲要點所在（詳見後述）。

超級任天堂版時，雖能留下攻略的地圖名，但却只能在一處保存記錄。亦即一旦攻略過的面，也能重複玩數次，但記錄用電池遲早會用盡，所以，還是以記下地圖名爲宜。

3 應用篇 CUSTOM

CUSTOM 意思是「所要求的」。也就是能自由設定各種條件來玩。

不妨設定棘手的條件來練習，例如徹底限制惡魔一方的指令，消除平常的不滿等，玩的方式有多種。和入門篇不同的是，在標題畫面選擇 C U S T O M 的話，便可任意選擇地圖。

在原著的個人電腦版，能製作劇場地圖，但遺憾的，在超級任天堂版却刪除了此一部分。也只有在個人電腦版，才能聯結兩台個人電腦作通訊對戰，有點美中不足。

有關戰鬥……⑤

諸神紀世的主要部分是征服篇，用入門篇、應用篇也能玩嗎？

玩的機率不多，而且似乎無法明確地瞭解入門篇與應用篇的差異。

在個人電腦版時，應用篇有製作地圖和通訊對戰的機能，但在超任版中却被刪除了，所以有打電話詢問作者的必要。

入門篇和應用篇的差異

好興奮！……

入門篇純粹是爲征服篇奠立基礎的必要練習方式，應用篇則是變更條件、世界，享受變化樂趣的一篇。

原來如此，那麼，它和個人電腦版就無明確的差異了。

入門篇能按順序作攻略面的練習。應用篇則是棘手世界或條件的練習，徹底運用有利的設

是嗎？我一點也沒察覺此事



◀改變條件設定來玩，是應用篇的要點。

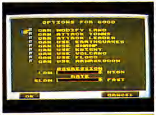
戰術 2 掌握遊戲的均衡！

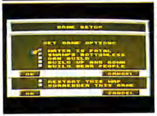
嚴禁偷懶！一定要充分檢查!!

征服篇由此開始!! 你要如何做？首先使用"暫停"檢查地形，檢視惡魔那一方住民的配置。好！現在可以開始，先慢慢做整地工作。失敗了可不行！最好先用遊戲均衡框面檢查可以做什麼？不能做什麼？雖然你已經看過遊戲開始前的畫面，但那個畫面並不完整。關於「土地的整地」、「對城市的攻擊」、「對指揮者的攻擊」、「能否使用國家間的決戰」這四點，要在遊戲均衡框面中才能檢查。不要偷懶，要培養觀看的習慣，當然！也莫忘了檢查惡魔那方。



▲征服篇一開始就顯示這個畫面。可由此做一大體上的設定。但是不可以只會設定這個畫面就以此自滿，要對這個畫面充份瞭解，並掌握起初的配置人數。





◀上面是遊戲均衡，下面是遊戲設定內的GAME OPTION（遊戲狀況）。能否整地或做國家間的決戰要看遊戲均衡畫面，整地方法只能在GAME OPTION內作檢查。不要覺得麻煩，要培養仔細觀察的習慣，不然，到後來就後悔莫及了!!

終於要開始整地了……。不對！這次是遊戲設定的框面，所以要選擇「GAME OPTION」。這個方法是兩個陣營共通的設定。在這裡才能檢查能否整地的方法（隆起及低挖和只有隆起第二種方式）。

本書的末卷是資料集，收集前500面的完整資料，所以，到500面以前都可以稍微偷懶，採用這些資料。

有關戰鬪……⑥ 先知道能做什麼才不會遭到悲慘的結果

啓動了征服模式，就會顯示出這面的條件設定畫面出來。可能很多人没有仔細檢查這個畫面。

不過在這裡還沒有關係！但在遊戲開始前要先確認遊戲均衡畫面。從前因爲沒有事先確認就開始玩，一旦突然遭逢對方的挑戰便招致慘敗。有過這種慘痛經驗的人更要特別注意，一定要檢查遊戲均衡。

對！一個人還是要從失敗中吸取教訓才會進步。沒錯！國家間的決戰只能在遊戲均衡畫面中才能確認。神和惡魔能做什麼事？不能做什麼事？這些都要十分瞭解。上次有人抱怨雖然有相當多神力，但並沒有出現騎士。原因就是在不能使用騎士的面，這種事是不能開玩笑的！

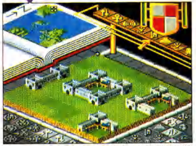
另一件事是在遊戲設定的GAME OPTION（遊戲狀況）也是很重要！如果整地只有隆起或設定不能整地，是要看這裡才會知曉的。

上次也有人抱怨「不能整地……」以下省略。

千萬不可偷懶，雖然500面前的資料都刊載在這本書，但要考慮以後的事。所以遊戲一開始就要培養檢查這些情報的習慣。

戰術 3 偉大的人力

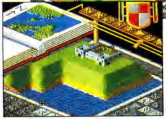
～能力的根源，神力～ 學習戰國的武將武田信玄



▲在畫面右上方的神力框是神力之指標，如果神力框的箭頭越到右方去，神力也會隨之增強，能够引發強大的天變地異，所以要時常注意。



▶爲了要提高神力，如果人們的力量也增加，即人數變多，這樣就能使神力變大。



◀當神力上升就能發動引起強烈的天變地異，所以一定要重視人的存在。

這個名字使你想到什麼呢？因爲，信玄曾說過：「人是城市；人是石牆；人就是溝渠」這句話才是諸神紀事的精髓。

已經成爲神的你如果要插手干涉地上的事務必須藉助神力，包括整地。不管做任何事，都必需專心注目，畫面的右上方是「神力框」，因爲在神力框內乃表示神能做的事，而神力框的根源來自人們雙手、身體的能力。

也就是人數愈多，能給予你的神力也會愈增。你是否瞭解信玄話裡的含義，那是諸神紀事的精髓。總之，最重要的還是人，要以人爲優先。絕對不要忘記信玄說的那句話「人是城市；人是石牆；人就是溝渠」。

神力框的程度必須均等分配，但是，若積存不用相對的神力會增加，（那是當然的）。如果把整地一次所需的神力當作1，那麼象徵移動就是20，地震是250；沼地則是500；騎士就是1000；火山就是4000；洪水則是16000；國家間的決戰就是200,000。等待、忍耐的確令人難受，但你必須瞭解一點：諸神紀事是一個需要有高度耐力的遊戲。

最後，還要強調，在「諸神紀事」裡，人才是戰勝遊戲的關鍵。

最後，還要強調一點，在「諸神紀事」裡，人才是戰勝遊戲的關鍵。

而且，不論做任何事，都會很容易忘記必需的神力。



▲稍等一段時間再按那個"X"鈕，剛開始一定要注意節約神力。

嗯、如果遊戲一開始就得意忘形地使用L＋A，或X，馬上會變成無法整地。

這是常發生的事，所以遊戲的前半段要充分節省力氣。

另一種神力框的利用法

這點對於初學者有一點困難，但習慣了這個遊戲之後，也能將神力框轉化爲其他的使用法。並非只有神才會使用神力，連惡魔也會以神力對人奇襲，但無法確認敵人保持了多少神力。若是突然遇到火山爆發，可能會手足無措，這種情況相當多。

但若習慣遊戲之後，自己又能鎖定，應該就能大致瞭解敵人的勢力，增進我方神力的程度。如此一來，你就能成爲真正的諸神紀事遊戲者。



▲習慣之後也可以用神力框推測惡魔的能力。

戰術 4 注意情報盾牌！

這是少數的情報！要盡量利用!!



在「諸神紀事」裡唯一能獲得的具體情報就是情報盾牌的看法。所以要充份瞭解盾牌左右的長條圖代表的意義，左側(藍色)的表示神；右側(紅色)的表示惡魔的勢力。盾牌的左上方表示被呼喚的人，或建築物是神或惡魔那一方；右上方則表示武器水準；左下則表示盾牌的對象；右下是表示強度的水準，即長條圖。這些在手冊上都没有明確記載，因此在此要特別說明。

◆ 圖面的看法

1 建築物

將建築物的地點記號化：左側是黃色的長條圖；右側則是綠色的長條圖。黃色部份表示建築物的規模或防禦力；綠色則表示建築物內的人數。也就是說如果畫面上充滿了綠色，人們就會從建築物裡跑出來。



◀充滿綠色的話，人就會從建築物裡出來

2 人物

代表人物的雖然有三條長條圖形，但眞正具體表示出的只有其中二條。即中間、右邊和中間、左邊等二種。右邊、中間的爲橙色，左邊的長條形顏色是黃色。對於黃色這個顏色要將它視爲第三位數的數字。右邊(個位數)一旦變成MAX；中間(10位數)就會上升，若也變成MAX；左邊(百位數)就會上升。



▼



3 戰鬪

將戰鬪這一場景放大；藍色和紅色這長條圖是表示戰鬪中兩方面的人力關係；和代表等級的強度。當然，代表神的是藍色；代表惡魔的則是紅色。當然囉！水準高的一方戰勝的機率自然比較大。



◀藍色長條圖較高的話就能放心地觀看

戰術 5 用盾牌把惡魔的領導者記號化

避免遭遇騎士的奇襲

為了避免受到騎士的襲擊，要檢查遊戲均衡，連情報盾牌的看法也要完整，這次是指整地。

這麼想的你依然是想法非常單純的，所以在解除暫停以前還要做另一件事比較好。

也就是用盾牌將惡魔們的領導者記號化，到後面會詳細說明騎士的可怕。假使一不小心就會遭遇攻擊，所以應付騎士的對策愈早知道愈好。

要常注意「世界之書」發現向著我方陣營以直線攻過來的敵人，用點紅點的方式迎擊，但是這個方法相當困難。

所以，遊戲一開始就要將敵人的領導者記號化。正如衆所周知，能當騎士的只有領導者而已，只要將敵人的領導者找出來，用盾牌一看就知道他是否當了騎士。

進行遊戲時常不易發現敵人的領導者，而且，雖則領導者沒有變成騎士，但因爲會出現戰鬪畫面，所以也能知道敵人的進攻、侵略。所以，遊戲開始後就要用盾牌將敵方的領導者記號化。



▲遊戲開始後，剛開始要把惡魔的領導者用盾牌記號化。這樣一來，遊戲中一看就知道，惡魔的領導者有沒有變成騎士，這是很重要的。



▲你看！惡魔的領導者變成騎士，趕快使出應付騎士的對策，幸好已經把惡魔的領導者記號化。



▲你看！惡魔的領導者上來了，所以戰鬪一開始就要放大地圖，對準戰鬪地點再開始施展對策。



▲一旦自家領導者變成騎士就將領導者記號化，馬上就能知道變到什麼程度，這是相當方便的。

有關戰鬪……⑦ 要閱讀情報盾牌

剛開始比較難以瞭解的是情報盾牌的閱讀方法。

盾牌兩側的長條圖雖然表示「勢力＝人口」，但是要注意這個並非絶對値，而是相對値。詳細情形，手冊上也沒有記載。

被指著盾牌訊息的角色如果戰死戰場，盾牌訊息將會移至對方，若是進入建築物，就會立刻成爲建築物的情報，或者正好相反。

最令人費解的就是右下框的長條圖部份。

對！建築物、人物、戰鬪等三種情勢，表示內容將會有所改變，一定要特別注意。

建築物是最一目瞭然的。因爲它左右各自獨立，左邊的黃色就是建築物自己的水準；至於右邊的綠色是建築物內的人數。如果能够知道裡頭的正確人數就更方便了。

可能會使你迷糊的大概是代表人物的二條長條圖，因實際上，它卻是隱藏有另外一條。

水準弱的是橙色的兩條，一旦變強則變成黃色和橙色。如此記下就可以。當右側的橙色充滿時，左側的橙色稍微上升。橙色一充滿，黃色就會上升1個……。



◀情報盾牌指著的角色一旦進入建築物，就變成建築物的情報。

在遊戲中也不能這樣想，只要把黃色程度的一半當做基準就可以。

角色就用黃色的一半來做，就成爲一個完整的人。

戰鬪時藍色和紅色是相對的，表示敵人和我方的強度水準。而戰鬪結果也幾乎變成像這張長條圖所表示的那樣。

既然獲悉這個情報，就要儘量利用，不然就太可惜了。

最好把惡魔的頭目記號化!!

但是，當我方沒有騎士時，而對方有時，就要把我方的領導者記號化，因爲對方的騎士一注意「世界之書」就會知道我們的弱點。所以，當對方派騎士過來，而我方領導者十分強大、厲害，就用象徵移動，用領導者猛撞戰士。

當你遭逢挫折時才明白原來如此，可以當作你的學習機會。我不算充分利用了盾牌，所以應該要繼續再學習。

儘量利用少數情報，作最大的活用。



◀若記號化的角色在戰鬪中戰死，盾牌就會指向對方。

戰術 6

有時要嚴厲地趕走住民

如果沒有任何人，就要破壞城市

整地工作進行到某一程度就有了好幾棟建築物，有時人影就會從地面上消失，在這種狀態下，於建築物未客滿前（盾牌的右下綠色長條圖那一邊）人是不會跑出來的。

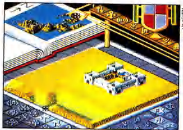
這樣一來，其實蠻浪費時間，不但浪費時間，甚至對於前進到下一個面以前沒有任何幫助，反而不易獲勝。

所以，最必須要做的事就是把建築物裡的人趕出來。雖然，庇護人類是神的最大工作，但是也不能寵壞他們，有時也要對人類嚴厲一點。這一點在手冊中也有提到，應該要積極利用。

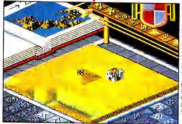
這個時候千萬不要使用會使城的四周同時隆起的“L＋X”，此時只需隆起一處即可。尤其是在序盤的時候更要節約神力。

最好能尋找到只要一次的隆起，就能讓成群的建築物縮小的最有效率的一點，這是相當重要。而且，在大平原中有城池排列的地方，若用“X＋Y”也有只須用一次，就可以同時讓9個地方變小的事情發生。

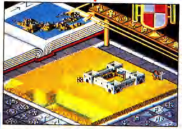
還有，不要忘記將變小的建築物再恢復原狀。



◀城中排列著建築物，人影將逐漸從地面消失……。



◀對城池側邊做造地工作，讓建築物變小，房屋容量就會減少，於是人們就會出來。



◀當人們出來以後，不要忘記將建築物回復回狀，然後再按照順序趕走。

(L＋Y)＋(L＋X)＋X

假如神力充足，並且想盡快趕走最大建築物裡的人，就用複合鈕操作，就能很快將其趕出去。

用“L＋Y”把游標對準城市，再用“L＋X”縮小城市，人們出來以後就用X恢復至城市。然後，就一直重覆這樣作直到遊戲過了中盤。你會發現這個方法很有效率。

「諸神紀事」最與衆不同的就是它用的鈕，幾乎可以完成任何事。雖然學起來有點困難，但是一旦學會了，遊戲的進行就會非常順暢，所以一定要努力學會。



▲按鈕就可直接下指令，相當方便，所以絕對要學習。

有關戰鬪……⑧

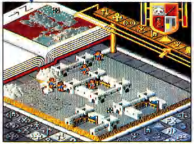
把人趕走的方法相當重要，可說是諸神紀事裡最重要的

沒有錯，必須逐面進行，重要度就會逐漸增加，要經常使用建造的城市或積極地做合體，不然就會遭遇困難。

剛開始不知道趕走人的方法、後來發覺時卻已經到了無可挽救的地步，這種情況很多。所以要儘快學習使用方法。

戰術 7

人們會逐漸變強 ～合體～



▲要製做強力的領導者，不然無法攻入敵陣，所以要定期使用聖地集合指令，加強領導者的能力。

製造強有力的角色

這裡的人都很脆弱，這不只是一種比喻，特別是有關在諸神紀事裡。如果環境的條件再嚴酷一些，很容易就會死掉。

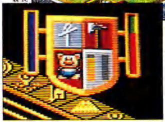
用情報盾牌可確認人的強度，而能使表示人的強度之長條圖快速成長，就是人的合體。

雖然這裡所表示的角色只有一個人，實際上是許多人的合體，你只要這樣想就很容易瞭解了。在複數隊伍中的RPG也只有表示前面的角色而已。所以在「諸神紀事」中，雖然畫面表示只有一個人，但實際上要視其可能有好幾百人的場合。

所以領土擴大到某一程度時就要用合體指令製造強有力的居民。用這個指令，如果合體的對象不在附近時，就像平時時一樣改成建造建築物的指令。要靈活運用。

▶也不要忘記加強一般居民的能力，強大的住民可以製造強有力的領導者。





◀繼續使用合體，能力就會繼續上升，看看這個情形也很有趣。



◀在嚴酷的環境裡遭到天變地異的，大多數人會被拋棄在室外。不要著急！要使用合體指令讓他們延長生命，並建造平地。

趕走人是「諸神紀事」遊戲裡最重要的方法!!

趕人除了可以消除空白的時間，可以讓人走出建築物以外，還具有重大的意義。

就是要製造強大的居民，一定要確實而積極製造強大的居民，不然，不容易攻略這一方面

製造強大住民的必要指令是合體和聖地集合。合體就是和附近的角色合為一體，建築同時也可以。聖地集合就是指合體後再前去象徵處，所有的人都會和領導者合體。

我是從序盤到終盤絕大部份都使用合體，再用聖地集合將所有人集合在一起和領導者合體。可能是製造騎士而已。

我經常使用象徵移動，所以聖地集合是不可或缺的指令。因為領導者常常要在最前線，所以要強化領導者。

原來就有各種方法。總之，合體和趕走人同是重要的方法。這二種搭配使用特別有效。

在嚴酷的世界裡要解救流浪街頭的人，也可以使用合體



◀趕走人和合體搭配運用特別有效。

戰術 8 著名的騎士殺戮者

學習騎士的製做法

殺光敵方的居民，破壞建築物，如此一來就不會遺留下任何東西。騎士稱得上是狂暴戰士，要使用騎士指令讓領導者變成騎士，但並非隨便做就可以增加騎士的能力。因爲他會直接繼承變身前的領導者能力，所以要充份增加強力領導者的能力。如果出戰的是弱的騎士，還沒到達敵陣以前就會先死了。所以要製造強力的騎士，要持續合體，製造強的領導者。可運用合體和聖地集合指令。

當把領導者轉變爲騎士，象徵就會移動到這裡。所以若在敵人陣線裡變身爲騎士，都可就無法製造下一個領導者，要避免發生這種悲慘的結果。

如果讓建築物裡的領導者化身爲騎士，這個建築物就會被消滅，所以一定要把他趕出後再變身。



◀這一點在前頁已經提過，因爲很重要，所以於此再提醒一次。就是在製造騎士以前要先徹底強化領導者的能力！



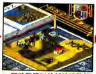
▲充份強化領導者的能力，再變身爲騎士　因爲已增強領導者的能力，變身爲騎士時就是很強的騎士　看了騎士們的屠殺行爲就會不知不覺地微笑（有危險性……）



▲最後，騎士會向敵陣大步前進，令人大爲放心。



▲戰鬥一開始就將居民從建築物裡拖出來毒打，眞是大快人心！



▲屠殺居民以後就破壞建築物。並且放火燒，如果沒有做到這種程度就………。



▲這麼一來，騎士經過之地就淪爲荒地，因爲騎士們會徹底破壞毀滅。

戰術 9 騎士來了！

這裡要告訴你擊退敵方騎士的方法

雖然我方的騎士很可靠，但是對方的騎士亦是很可怕的傢伙，所以在這裡要告訴你遇到敵人的騎士時該怎麼辦？

假如遇到水，而又有致命性的話，就要挖掘大地讓騎士掉下去。如果不愼讓對方的騎士進入我方陣線，將會浪費許多體力來對付，所以盡可能在遠處擊敗他。因此，要將敵人的領導者記號化，讓他掉入沼地。因爲他會躲避，所以從一開始就要有沼地，並且要擴大地形，讓他連續掉落無從躲起。

假如遇到沒有致命性的水，就不能使用沼澤地，不如不要管騎士。我認爲只要比騎士破壞大地更快速地擴充領土就可以了，並且縮小那邊的建築物以獲取時間。在這段期間要積極領土，擴張因爲騎士遲早都會死亡，他並非絕對不死。



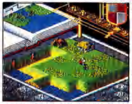
◀就像我們的騎士一樣，對方的騎士也相當可怕，所以要儘快想好對策。



◀水如果有致命性，就要挖掘大地，讓騎士掉進水裡。雖然有點令人惋惜，但在戰鬥中的話就容易獲勝。



▲如果能順利變成騎士對騎士的戰鬥就好了　不過自己的騎士一定要很強，不然的話就沒有什麼意義



▲在騎士周圍連續建造沼地很有效，但如果在騎士沒來到以前就建造，他也會躲避



▲還有一個方法是忽視騎士，建築大量的小建築物。當水沒有致命力，而神力又不夠時可以使用這個辦法。

有關戰鬥………⑨ 對騎士各人的嗜好不同

騎士出現了。眞是可靠的傢伙。如果有3個能力全滿的騎士，即使不要管他，也能攻略很多面。

騎士並不漂亮，所以我不喜歡！

是嗎？但是騎士很方便，即使你不管他也沒關係。

對於騎士的善後處理也不容易，因爲他會留下大批廢墟和荒地。除了解決荒地，還要將廢墟移到海面下，不然不會消失。

沒錯，不過使用騎士比較方便………。

通常騎士是一群不用大腦的傢伙，他們毫無目的地破壞眼前的建築物，似乎有強烈的戰鬥狂。

………

使用騎士不如使用領導者來的更漂亮。第一、他和只能戰鬥至死的騎士不同，可以併用集合、合體指令，領導者就可以永久繼續戰鬥。

的確沒錯，你說的有理。



◀這就是騎士的威力！眞是強大的破壞力

何況！使用領導者和象徵移動，在戰略上也能有趣地玩

戰略嗎？……這是什麼戰略？

例如：從海邊向內陸好似收網般地追擊，騎士是不能做這種有趣的遊戲方法。

但是可以選擇的戰略機會並沒有那麼多……。所以還是對騎士的破壞力和強大能力覺得很有魅力。

因爲每個人的想法不同，所以無法面面俱到。但是考慮善後處理或戰略性後，我認爲領導者比騎士好。

我認爲騎士比較好，騎士是武力戰鬥專家，完全爲他所信仰的神而戰鬥，有著崇高的意識。

那是個好問題……。可能是依照狀況不同而定。不過，使用騎士的話，就要考慮善後處理。

確實，騎士只能使用一次，這是唯一美中不足的地方，但是我非常喜歡能力強的騎士!!



◀用領導者來使用戰略也很有趣。

戰術 10

建造高大的建物！

最具反敗爲勝威力的就是洪水

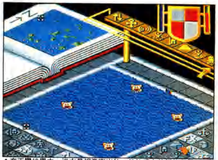
比海面高一層的地方建造平地是最省力的方法。在序盤裡用這個方法就可以了。因爲要以貯存神力爲最優先的條件，所以只在序盤中使用就可以………。

但是，已經擴大的平地如果只距水面高一層的話，若碰到洪水的話，則全部都會沈沒於海底，這是沒有敵我之分的。不論是自己使用或者惡魔使用，辛苦建立的城寨都市群都會被消滅。

如果惡魔不能使用洪水的面(相反地，惡魔的奇跡只有洪水面時，要積極建造幾層以上)。如果自己也無意使用的話，建造一層也沒有關係。神力貯存到某一程度就要建造二層以上。尤其是當水具有致命性，不然一遇到洪水就欲哭無淚了，最好事前做好準備。

相反的，水沒有致命性的話，只要拼命前往往救助就能多救幾個。(當然，這決定於你操作控制器的能力)，但是建造過多也是一種浪費，人們沒有全部被消滅就不會輸，所以還有一個辦法就是只將一部份高高地建造起。

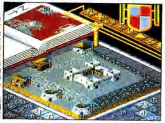
雖然遇到危險時也可以用洪水反敗爲勝，所以盡量高高地整地，整地三層以上的話，也可以連續使用洪水，這也是絕招之一。



▲在天變地異中，洪水是相當突出的。他的威力使得你必需消耗最高水準的神力。如果此水具有致人於死的威力，用這個方法有時能够決定勝敗。



◀要盡可能整地在二層以上，因爲這個方法不但是對付洪水的對策，也可以讓你掌握洪水，應用自如。



▶由於你要努力節約神力，遇到這種情形就讓幾個城都變高，這樣就不會輸了。

但是洪水並不是萬能的

雖然洪水能使人反敗爲勝，但不論何時都有效嗎？事實並非如此。

要注意的是各面開始時所表示的條件設定畫面"WORLD TO CONONER" 的 "HIS REACTIONS" 是表敵人的反應速度，若是快速的話。如果水沒有致命性，即使遭遇強烈的洪水，也會馬上被救出來，但是衝過洪水可以獲得很高的分數，所以，如果想獲得高分，要把握這面大展身手。



▲當水不具有致命性時，惡魔很快就能來救人

有關戰鬪………⑩

洪水有時雖然可靠，但若不慎突遭逢洪水就悲慘了。

如果洪水不具致命性而有充分的神力的話，最有效的方法就是在許多人溺水的地方建造火山，這樣就可以立即救助許多人!!

好棒！我的確沒想的可以使用這一招來反應。

而且，如果能够再整地爲二層那就更好了。

戰術 11

考驗的時機

～指令的限制～

展開一連串的指令代用大作戰

再往下進行，會出現一些不能使用某些指令的關數面，這些面正是「諸神紀事」的妙處，所以要多動動腦筋，並使用代用指令。

例如：不能使用奇跡時，就持續做合體，提高人們的能力。把象徵射入敵人陣地的中央，用聖地集合指令進入敵陣，慢慢實行戰鬪指令，就會變成騎士的代用法。在前線要避免自己的建築物遭到破壞。繼續隆起地面就變成火山的代用體。

例如：整地受到只能隆起地面的限制時，就愼重地整地應付就可以。如果不能整地，則利用地震製造平地。還有一個辦法是用象徵領導住民前往有一點平地的地方。一定有能代用的指令，所以千萬不要絕望。



▲在前線繼續隆起地面，就變成火山的代用品，而且神力的消耗量也相當少。



◀強有力的領導者成爲騎士的代替者，而且土地後來亦不會變成廢墟。



▲在水邊挖掘一個洞就成爲迷你洪水。讓敵人的領土下沈，是爲了要讓敵人下沈，致敵人於死地才使用的方法。



▲破壞前線的建築物就是地震的代用法。當然，我方的居民若就在附近，令他們馬上重新建設此地，可謂最好的方法。



▲不能整地時就使用地震，雖然不能完全做成平地，但卻可以確保許多平地。

雖然被指令所限制，但遊戲的關鍵却是居民

沒錯、不過有限制整地或天變地異的面也相當多。雖然有應付洪水的對策，但即使擁有再好的洪水對策，但也有不能整地的面。

如果運用地震讓山塌下或讓半島突出於海上或許有效，不過還是幾乎要靠運氣。

如果只是要使地面隆起，只要愼重一點就可以做到。先使用暫停再愼重地使用游標移動。若不小心隆起到你預定目標的旁邊，就不知要令人傷心幾次了……。

因爲以地震破壞隆起。可以間接造成許多平地。相反的，只要盡量隆起至八層之高，便能建造廣大的平地。

但是，若不先趕走人們就不能做整地，所以這辦法還是有缺點的。

如果不能使用國家間的決戰，就會變得相當艱難。用洪水或騎士攻擊，或對敵陣射入象徵加以攻擊。總之，一定得花時間攻擊，不可急躁。

結果如何？增加了人並要維持他們。這對指令的限制也會愈更加侷限，對於人海戰術的重要性相形更增。



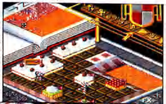
◀利用火山救助溺水的人，也可以使用這個方法。

戰術

12 象徵的運用



▲在大平原樹立象徵，是正確的策略，但在象徵周圍必須做成凹凸。攻略過了中盤，惡魔也會動腦筋步步爲營，倘若到處都變成沼澤的話，那就慘了！



▶如果領導者過於前進，便會導致這種結果，且第二代領導者不易產生



◀在新的土地也要打入象徵，誘導住民 想徹底整地的話，必須努力尋找新天地

象徵指令是對遊戲高手的一大考驗！

有關象徵之命令有三種，配合運用的話，遊戲會變得相當容易。

使用上必須注意的是打入象徵的處所，如果打入平地正中央是最愚蠢的。不妨在象徵周圍闢設沼澤……。如果只能在平地闢設沼地時，要選擇有凹凸的地方較好。如果領導者死亡、或變成騎士的話，象徵就會當場移動。領導者最好不要單獨行動，如果象徵處在敵陣中央的話…，新領導者便無法產生。

首先，在想整地的場所處，儘量要誘導住民。不過如果將整地任務交給住民，有時會事與願違。至少要指示住民發展的方向，到了後半，要往哪裡發展是相當重要的。總之，必須充分擬妥戰略，領導住民。

戰術11的重點，在於要對敵地以侵入的方式發動總攻擊。具體地說，要鎖定惡魔的象徵打入(可能常會被擊敗)，並用聖地集合繼續合體，還要不斷地派遣騎士。雖然這種戰法需要有威猛、強勁的住民才能進行，但效果保證是絕大的。

在想整地時，必須常常改變人的位置，使其追逐象徵，同時儘量整地。這是有指令限制時的極有效方法。

有關戰鬪……⑪

效用非凡的各種象徵

雖然同爲過去經常出現的象徵移動，但它的確是值得善加應用的指令。

無法整地或遭逢火山時，會誘導住民前往新天地。是不能使用騎士時的最佳攻擊手段，相反的，騎士來攻時也可作爲防禦之用。

你眞內行，要如何使用在防禦上呢？

在騎士可能經過的地方樹立象徵，讓建築物變小。用聖地集合合體，同時等待騎士，騎士來的話，使用戰鬪指令，將其團團包圍。

是嗎？我覺得適當的時機頗難判斷。如果是對騎士攻擊的話，乾脆讓小的建築物飽和而朝新天地發展較好。

是嗎？撤退是不得已的策略。雖然美其名爲戰略性的撤退，但事實上是敗北。臨陣逃亡時與主義背道而馳的！

用不着執著，有時必須依狀況將總部移動到別處去，並在新天地樹立象徵。

……。雖然象徵移動能靈活運用，但無領導者的話便派不上用場。

所以說領導者很重要，無法移動象徵的話，就像失去一隻手一樣。總之，在領導者的力量提升以前，要多加培育。

戰術

13 要死守領導者!!



▶糟了！敵人在領導者那邊製造了沼澤，必須趕緊破壞沼澤，保護領導者 雖想這麼說，但這項…



◀領導者尚未變強以前，騎士來到的話要立刻逃亡，因爲無獲勝希望的戰爭是絕對不能打的



▲最重要的還是強化領導者。再強調一次，要使用聖地集合指令，以強化領導者爲優先。

無領導者將會極不方便

爲移動象徵，需要領導者。能變成騎士的亦只須導者而已。

敵人常會對重要的領導者發動攻擊，不管領導者多強，一旦掉進沼澤也會立即死亡。

由此可知，不論什麼時候，都要以保護重要的領導者爲前提。

不過，領導者是最大的戰力之一，欲攻入敵地時，要讓領導者位於最前方，不可過度保護。

那麼，如何保護領導者呢？

方法很簡單，強化領導者即可。要常使用聖地集合指令，讓住民繼續和領導者合體。在諸神紀世中，自己的身體要自己保護。最終目的還是在強化領導者。敵方騎士接近領導者的話，要在遠方樹立象徵，使用聖地集合，運用前述的騎士對策。在領導者那邊製造沼澤的話，可以運用地震造出（當水是致命狀況時，是很可怕的！）

總之，沒有相當理由的話，在領導者尚未變強之前(最起碼盾牌須有一半是黃色)，別讓領導者去前線較好。



▲對騎士也能使用象徵，但必須相當熟悉。

沒錯。一旦強壯後就可朝敵地打入象徵開始進軍前往。

哇!!變身成騎士!!看其蹂躪的威力。

呼~。善用頭腦的領導者作戰是相當優美的。

疑、電腦版的諸神紀事可作對戰好吧!!我們來一決雌雄。

讓領導者變成最強力的

領導者成長至盾牌完全變成黃色時，便可大爲放心。如果再進一步地讓他變成騎士的話，便幾乎稱得上無敵。如果有兩個能力高強的騎士的話，便可大膽地將一切交給他們處理。雖然未變身爲騎士，也能放心地在敵地中央打入象徵，繼續合體。攻進敵地的我們住民，士氣多麼高昂啊！

如此，強力的領導者更爲牢靠。所以，在領導者變強之前，要謹愼地保護他。



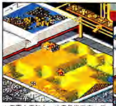
▲強化到這種程度，堪稱無敵………？

戰術 14

神力 天地變異

① 地震

奇跡中的洪水、國家間決戰、騎士會在另外地方說明。首先是地震，地震表面上雖然看起來厲害，但效果低。如果只能用地震攻擊時，也是沒有辦法的事，只能當做意思意思而已，用來獲得分數而已？反而用來解決在自陣中隆起的山和沼地是相當方便的。



▲表面上看起來，地震是很厲害，但是效果差一點。



▼反而利用在破壞自己領土內的山或填沼地，使用方便。

② 沼地

比地震較能應用。如果是無底沼地的話更理想了，但是淺沼地連發也能得到相當的戰果，連建築物也會變小。把沼地放置於敵人象徵的周圍，當做騎士對策使用也很不錯。如果遭連發地震，要稍微忍耐，使用沼地。



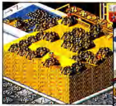
▲雖然是淺的沼地，也有用處，要使用地震的話，請忍耐，先使用沼地。



▼欲幹掉敵人的領導者，用沼地填象徵周圍，效果不錯。

③ 火山

對敵人城市要塞攻擊二、三次，（事實上，若只使用1次的話，不如不使用比較好）相當具有快感。因爲若要復原，需要相當的時間，雖然人口不會直接的減少，但是造成環境嚴酷，會變成間接性的種族滅絕。



▲火山如果只使用一次的話，效果比較差。最好要發動兩次。



▼如果本是環境嚴酷面的話，一次也就能造成種族滅絕。

有關戰鬪……⑫ 地震要在自陣善加使用

嗯…唉！接下來要用那種天地變異神力呢？

不要著急，先慢慢地分析清楚各其優劣吧！

對地震、沼地、火山種種天地變異，有哪一種是有效果的使用方法呢？

什麼？好！若是地震的話有各種用法。例如用來對付被建造中的火山或沼地時使用，也就是天地變異間的對策。

確實用地震來攻擊，效果不能說很好。但是當水具有致命性時，沼地就有相當效果。如果能把敵人象徵的周圍全部變成沼地或當做騎士對策運用，使用的頻率相當高，也適合得到分數，而且也不會那麼消耗神力。

惡魔也許會用地震馬上消滅沼地，所以若建造許多淺沼地的話，也是有相當的對應效果。

不過最有效果的是使用國家間決戰時。

對！可以在敵人的通道建造大沼地帶，即使勢力方面確實輸人，也有可能反敗爲勝。如果是這種作戰的話，在決戰前就要先做好。

火山。是很費神力的，比其他天地變異稍大……。

確實以效果來比較的話，不能算好，因爲需要給好幾層。但是遭遇洪水時就便利。因爲一次就能大量救助許多人。

戰術 15

怪物出現

在這世界上，也有神力不及之處！

在諸神紀事中，遊戲者是神，神是萬能的，這個世界都是操在遊戲者的手裏…這樣想的話就錯了！雖然有各種限制，不過也有相當的對策。但是唯一拿它沒有辦法的東西是怪物，恐怖的巨大生物。

巨大生物是青蟲、瓢蟲，和蝸牛三種，這些生物出現的話，就沒有辦法，只能看而已，而且他們通過以後……。

會產生沼地帶，沼地帶很艱苦，因爲會破壞辛辛苦苦發展的大城塞都市群，而且有的人會掉下沼地死去。

首先是青蟲，他會從畫面對角線上，從上方對著下方，也就是從西北（在諸神紀事中，右上是北），向東南移動。

瓢蟲從會從下（東南）移動到上方（西北），蝸牛會從左下（南），移動到右上（北）。

對策是要儘快發現，例如要注意掉進沼地的聲音，或者常常去各地方看，只能這樣建議，只能說是要注意這種事是難過的事。

假使發現巨大生物的話，要在其進行方向前先隆起土地，避免產生沼地是最好的方法，而且要成沼地的地方也要快快修復。



▶巨大青蟲會在畫面上，從上方對著下方橫越，通過以後是沼地要快快修復。



▶瓢蟲通過之後，也會變成沼地，想到了要修復的事，就會難過。



▶蝸牛通過的地方也會變成沼地，怪物的對策只是早期發現而已。

沒有錯，如果是像三隻小豬那樣容易死的世界的話，讓他們走火山長斜坡，也是相當有趣的手段。

基本上，決定勝敗可能是國家間的決戰，所以天地變異可以說是遊戲的重點，雖然也有要用重點決定勝敗的艱苦面。



▲遭遇沼地用地震消滅，是最好，簡單而快的辦法。

怪物出現的法則

雖然是討厭的怪物，並不是沒有秩序的出現，事實上1000輪回就會出現一次，在畫面上居民揮手走動，那種動作一次就是1個輪回，要計算到1000次是不可能的事，但是習慣之後，就會知道差不多會出現了，會出現哪一種怪物這可不一定，而且也不一定會完全橫越地面，也就是有時候會突然出現，在地圖中央，經過數畫面便會消失，總而言之，怪物出現的話，就沒有辦法，要拼命的修復。



▲揮一次手是1輪回，怪物是每1000輪回就會出現。

戰術 16

地形修復要點

遭遇天地變異時

如同我們發動天地變異虐待惡魔那樣，惡魔也會用天地變異虐待我們的住民，雖然會非常生氣，但是要冷靜地對應。

地震因爲畫面會晃動，所以一定會知曉，要用世界之書確認位置趕緊地完全修復，要重視速度。能建造3個城。

沼地要注意聲音。發現沼地要用地震消滅，是簡單而有效，避免再度遭遇沼地，故意的不做成平地，也有這種方法。

火山修復會大量消費神力，用地震馬上破壞比較好，但是視若無睹去找新天地也可以，要按照狀況處理。

洪水若充分建造2層的話，應該沒有問題。

用整地不能消滅的岩石、樹木，如果挖到水面程度的話，就會消失，特別是火山所產生的岩石，是傷腦筋，但是事實上有絕妙的除去法。



▲雖然城排列遭遇地震被破壞。



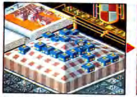
▲按照狀況不同，儘速地修復讓城復活到三個程度的話，再回去做還沒有完成的工作。



▲哎呀！對方建造了沼地，要趕快修復，不然重要的住民會死去。



▲用不著著急，給它一個地震，你看，沼地消失，避免再度遭遇攻擊，不回復平地，也有這種方法。



▲哎呀火山！要快快想辦法，不然的話，被趕出的住民就會死亡，快呀！快呀！



▲不斷地挖下去，這地方應發動地震來修復較佳，事實上地震也可在自己的領土使用。

用鈕一次，消滅岩石!!

事實上，這種方法是超級任天堂版才能使用的方法。超級任天堂版是除可用游標選擇指令以外，還可用按鈕直接做指令的實行，分配給X鈕的工作是有「把小建築物周圍整地擴大成能建造城的面積」，這種便利的機能。

那麼，若把游標對準附近有岩石，而不能變大的建築物時，按X鈕看看



結果如何？本來要挖到水面才能消失的岩石已消失了，那麼，應用這種方法，就再也不懼怕火山了。

有關戰鬥……⑬

遭遇天地變異或被巨大生物蹂躪，自己領土的復興是很重要的。

那是沒有錯，但是如果太執著，有時候會變成自掘墳墓，例如遭遇火山時，馬上神經質的修復，終於修好的時候又遭遇第二次，神力會繼續減低，這樣的話，怎麼辦？

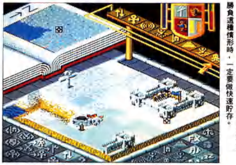
使用地震也可以，但是不如先去尋求新天地，也許對序盤是較佳的選擇。

戰術 17

神的惡作劇 ～快速貯存～



▲快速貯存有4處，電池記憶位置有一處，共有五個地方能貯存，也就是在諸神紀事，要常常貯存是重要，這樣暗示我們。



◀例如勢力均衡時，假定想要用國家間決戰決定勝負這種情形時，一定要做快速貯存。

不容易判斷時，體驗重生的世界

進行遊戲時，有時候會碰到難題，例如要如何攻擊，如何守備，這種情形時。要使用的是快速貯存（QUICK　SAVE），猶如常常記錄是ＲＰＧ必勝法那樣，在諸神紀事也是相同的方式，常常貯存是重要方法。

可能用不著詳細說明何時才需貯存，只要認爲這個地方是要點的話，馬上就做快速貯存，能貯存的地方共有4處，所以在各地方貯存的話，也容易重新進行。總而言之，失敗的話，又重新做是神的特權，要多加利用。雖然是神，也不是萬能的（眞正的神，是不是萬能？不知道，但是在諸神世界，這種娛樂世界，神不是萬能），不要怕失敗，不管任何事都要試試。



◀輸掉了，但是因爲有做快速貯存，可放心重來一次。



◀快速貯存有4處，電池記憶位置有一處，共有五個地方能貯存，也就是在諸神紀事，要常常貯存是重要，這樣暗示我們。

並不是修復就可以

對了。附帶說明，修復火山時順便能消滅岩石的X鈕，在對騎士燃燒的廢墟是無效，如果廢墟會變成障礙的話，要努力挖到海面的深度去。

巨大生物造成的沼地，只能用地震應付。發現巨大生物時，要做隆起工作追擊。

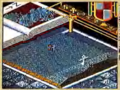
對呀！以後再做整地也可，因爲最可怕的事是避免損失住民。用地震消滅沼地以後，比起神經質地修復，讓城復活，不如先回到沒有完成的工作比較好。

是的！在神力容易不足的序盤，新領土比修復重要。

你們大家有沒有使用快速貯存？

常常使用，每當神力框上升就貯存。要做重要事情以前，一定要先貯存，這是基本常識。

幸好除了4處的快速貯存以外，也能使用電池記憶，所以要儘量利用。



◀有時候拋棄不用的土地，去尋找新天地比較好。

戰術 18

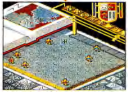
時機來臨～國家間大決戰～



▲勢力一旦變成壓倒性差異，就要用國家間決戰決定勝敗。

國家間大決戰是諸刃之劍，爲了要完全得勝。

會決定遊戲的最後是國家間大決戰，雖然有不使用也能獲勝，和不能使用的面，但是用這種方法，決定勝敗的情形也較多。選擇了這個指令，地上一切的建築物會消失，住民會繼續合體朝著中央去，就在那裡，最後決戰開始會持續戰到最後一人爲止。此時，一切的指令都不能使用（不過還能做場景移動），確實是最終戰爭。



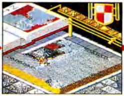
▲國家間決戰開始，建築物消滅，全住民會朝著地圖中央走去，遊戲者已沒有其他事可做了。

要實行國家決戰時，要注意世界環境、勢力等，如果是壓倒性差異時就可以，不然的話，就要注意。如果沒有大差異，有時也可能會反敗爲勝。而且，環境嚴酷時，也要注意在朝向中央前進期間，住民也會繼續減少，實際上，在中央進入戰鬪以前，住民就全滅而戰敗，也發生過這種笑話。所以在決戰以前，貯存記錄一下比較能放心。

問題是決戰必勝法，在決戰前，要在敵人可能通過之地建造大沼地，這樣的話，在勢力輸給對方時能反敗爲勝的機會也多，如果環境嚴酷的話，持續建造火山也是有效果。



▲合體移動的住民，持續行走在嚴厲的環境，會產生很多脫落者…。住民絕對數少時，有時候在戰鬪前會全滅。



▲在地圖中央，神和惡魔的象徵下方會繼續戰鬪到最後一個人爲止。有點末日一般感覺。



▲結局，獲得大勝利，希望每一次能用這種畫面來結束遊戲。

有關戰鬪……… ⑭ 最後要漂亮地決戰

遊戲到了終盤，終於要決定勝負的國家間大決戰，要點是儘量減少步行距離。

愈是艱苦的面愈重要。由其當地圖上是全廣大領土情形。

總而言之，在步行角色會一一死亡的面，要特別注意，應該把領導者帶到地圖中央附近去，而且按照合體強化方法，實行的話，能更放心。

神力框上昇到可進行國家間大決戰時，如果勢力相當程度的話，可以發出戰鬪開始，當然要實行，大決戰以前………。

在沼地，如果是艱苦的面，也有越山脈的方法。

總而言之，人數儘量精減，比較好。

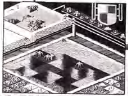
除此之外，也要注意惡魔，能使用大決戰的面。

突然地遭遇攻擊而輸的我方。不過雖說要注意，惟一的方法，可能是要充分的加強本身勢力。



戰術 19

目標是高得分！～跳躍面～



▲這一面是0面，GENESIS 要從這一面，看能從此面跳躍到那一面。



▲這個畫面是順利結束的情形，大家能在此面獲得到多少分數呢!?



▲能跳關到這個面來，如果從開始面，直接跳到此面來，那麼往後，不管跳到何處去，也就沒有什麼問題了。

棘手的面要跳過去

諸神紀事共有989面之多，要一面一面攻略，一定不簡單，不過請你放心，按照遊戲中所獲得分數，能夠做跳關，這樣的話，就用不著一一全部攻略989面，也能到達結局，幸好有這種方法。



▲上方是努力獲得分數以後，結束的情形，說實在話，確實花了很久的時間。



▲你看，產生了這麼大的差異。跳關到很後面去，所以面的跳躍變成重要。

得分的計算法要在下一項說明，在這裡，要對面的跳躍分配做說明。

在諸神紀事能得到的最高分是555,555分，這種分數，雖然不會常常得到，不過一旦獲得這種最高分數就能直接跳躍22面。也就是25,000分能跳躍 1 面。

例如，在某一面遭遇問題，而不能順利過關，這種情形發生時。不如回到前一面去，將其攻略得分成25,000分以上差異的話（不管高或低）順利結束此面。這樣的話，連棘手的面也能省略過去了。

能獲得分數的具體方法是要在下一項說明，請參考下一頁。

也就是說能獲得最高分數的話，就能跳過22個面。那麼假如持續獲得最高分數的話，45勝不就全攻略完了？我覺得有挑戰的價值，要不要試試看呢？

對／確實要提高自己的勢力………。如果、能夠完美的結束的話，就會依照分數，進入下一個地圖。這種情形時，按照得分，所跳的面數不一樣。利用這種方法的話，也能跳過沒有辦法獲勝的面，幸好有這種方法。

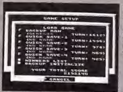
……。不過、諸神紀事的條件設定是每 5 面設定。如果要多跳關一面會沒有問題嗎？

不會有的。只除了開始時的地圖有所不同而已，難易度也會相當地改變。所以，跳躍五面以上，是沒有問題。

說得簡單，但跳 5 面要125,000點。

沒什麼了不起，如果有時間的話，絕對能獲得，與其在棘手的面要勞苦幾小時，我想也相差不了多少。反而說不定比較快。

是嗎？我覺得辛苦地賺分數，對遊戲而言，也是蠻痛苦



◀拼命賺取分數的結果，總算有所代價了。

戰術

20 自由自在跳躍面

面點 + 事件點 + 戰鬪点 = 得点

要說明得點計算方法

那麼，具體的得點計算法，面點是初期人口１人爲100點，神方不能使用天地變異，每一個是10,000點，惡魔能使用天地變異，每一個是10,000點的合計點。

事件點是在表示遊戲中使用幾次。各別點如右表。也就是在遊戲中若引起13次地震是3,250點，沼地若32次是16,000點，火山４次是4,000點，製造３個騎士是4,500點，洪水１次2,500點，計27,750點。當然，國家間決戰只能使用１次可能不只一次，作者有洩漏過，但是方法不明，因爲可能會破壞貯存的資料。所以，雖然知道方法，不使用比較好。

戰鬪點是住民或騎士戰鬪結果，持續獲勝的話是50,000點，持續敗戰的話是０點。

爲了應證在前面所言要如何地跳過棘手的面的方式，在此就可善加利用事件點。

例如，引起地震100次的話是25,000點，這樣就能跳過一面，或繼續製造弱騎士也可以（如果是強騎士的話，有把敵人全滅的可能性。）100人150,000點。

這樣，連面跳躍也能自由自在選擇。但是有件要注意的事，這樣慢慢地得點，是在你能壓制惡魔的狀況時，而且能從頭到尾的控制全局到終盤才有效。也許有點多此一句，但還是注意一下吧！

戰 鬪 点	
持續獲勝	50000
持續敗北	0

事件點（對每一次）	
地　震	250
沼	500
火　山	1000
騎　士	1500
洪　水	2500
國家間決戰	50000

有關戰鬪………… 15

是獲得得點的方法，面的點或戰鬪點是沒有辦法，能控制的事只是事件點而已。

也就是把各種事件使用好幾次來得點，是不是這樣？那好辛苦。

不管怎麼說，爲了要得到大家所祈望的555,555點，只有這種方法，而且超過555,555點，得點表示反而變成515,090點。

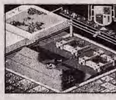
地震100次是25,000點，沼地100次50,000點，火山100次100,000點，騎士100人150,000點，洪水100次250,000點………。

你看，只製造騎士100人，就能跳６面，但是，強騎士不行，若不小心將敵人全滅的話，就不能得點了。

但是…。要用這種方法的話，我覺得努力攻略棘手的面可能比較有所樂趣。

沼地也是一樣，可能會將其全部消滅。所以淺沼地較好，地震是能充分使用，但是還是弱騎士較好……。

還是覺得這種方法吃力。



◀製造100個騎士的話，就能得到15萬點。

實戰篇

了解了基本戰術，接下來就要用實戰試試，現在，開始實戰攻略吧！

實際編的開宗明義使用法說明

終於要進入實戰篇，但是進入之前，要說明實戰篇的使用法。

爲什麼要說明？原因是實戰篇並不是"攻略法"，雖可當做參考，加以引用。而若要把各面的攻略法仔細的說明…我完全沒有這種意思。

這件事在前面也說過，我認爲諸神紀事有很多解法，因此，所謂的攻略法是多此一舉的。

結果，諸神紀事是變成你如何應用基本戰術的遊戲。

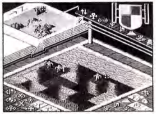
在實戰篇也是一樣，並不是要怎麼樣攻略此面，也許在其他面同樣的條件也能應用爲最優先。或許同一面再玩時，就不能如早先那般的就能簡單地攻略過去了。因爲諸神紀事並不是那麼單純的遊戲。

如果能充分了解實戰篇的話，至少能從中發現新的指針。要把實戰篇當做基本，開拓你的諸神紀事視野。

実戦 1 先習慣是當務之急

要點：游標的移動要完美

NO.0 ▶ GENESIS　草原



由於是開始的面，不會太難。只要不出錯，應當能輕易過關。

在此面，不妨勤練控制器的操作方法，總之，要練習到能自由移動游標。在後半面，移動法足以左右勝敗。

沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人数	3	3
地震	○	×
沼澤	○	×
騎士	○	×
火山	○	×
洪水	○	×
善惡間決戦	○	×

◉自由自在地整地

簡單地說，諸神紀世是整地的遊戲，如何廣泛、快速地整地，是掌握勝利的關鍵。所以，熟悉自由移動游標和控制鈕的操作頗爲重要。超級任天堂版由於沒有滑鼠，所以比個人電腦版的操作性能差。爲了彌補這項缺點，必須熟悉按鈕指令的分配，如此遊戲才能變得較輕鬆。

一開始就要專心作此練習，目的當然是希望能快速前進。然而，如果不熟悉控制器的操作，在前方的面會變成動彈不得。

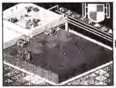
能自由移動游標的話，便能自由整地，進而能擴張領土。



▲快速地把凹凸的土地改變成平地，這是諸神紀世的要點。



▲儘快學會正確的控制器操作法相當重要。



▲往下挖掘，一部分一部分整地的話，會造成時間的浪費。

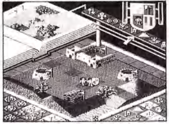


▲學習按鈕一次整地完成，這點很重要。如果不會這樣做的話，後半部的攻略會倍覺吃力。

◉合體、合體，再合體

在此面，惡魔無法如此，所以，領土的擴張一層就够了。不要忘了逐出住民，擴張領土的同時要趕緊合體。

逐出、合體、建築，逐出、合體、建築，必須秉持這種原則。總之，要繼續合體，以提高住民的能力。這點不僅此面，可說是整個遊戲的重要前提。和敵人接觸以前，能够產生多少能力，是勝負的關鍵。合體、合體，再合體!!



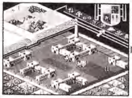
◀住民的威力是很重要的。強力的住民較能抵抗騎士的來襲。

◉別忘了要先馳得點

當領土增加至某程度，且神力也相對地提升時，就要展開對惡魔領土的行動。在這一面，惡魔的威力無從發揮，所以，你高興怎麼做就怎麼做。可以大膽嚐試各種指令。可能話在此面做1,000輪回以上，先遭遇怪物看看。

這點與前文所述或許稍有矛盾，要注意的乃如何快速地貯存能力。在這面，速度雖然不很重要，但以後愈快速愈好，否則稍一怠慢就有因惡魔的天變地異而不知所措的危險。在諸神紀世中，先發制人是最有利的上上之策。利用整地的基本戰術，把人逐出、合體，再利用象徵等，便可貯存足够的神力。

結論是，此面乃練習用的面，不妨大膽地多所嚐試。



▲快速地提昇神力框，是諸神紀世的要點所在，這等於表示要快速地增加住民。



▲要有效地把人逐出，並從事建築，也可以作輪轉配合。總之，要快速地增加人口。

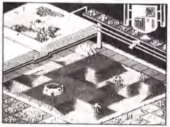


▲使用象徵移動，指示發展的方向。在技術水準上升之前，住民是愚蠢的，如果順其自然，會展開意外的建設。

◉要徹底攻擊！

要養成能攻擊時，徹底地攻擊的習慣。高得分的話，便可擴大面跳躍的範圍，所以，在容易得分的面，要把握得分良機。

這一面是最好的面，反正惡魔什麼也不能做，前進便可意外獲勝的情形頗多。不妨趁此時儘情地體會欺負弱者的快感（說老實話，融入"諸神紀世"會令性格扭曲）。



◀在容易得分的面，要徹底得分，靈活運用面跳躍，是不變的鐵則。

有關戰鬪……⑯　徹底地融入其中，按鈕猶如身體的一部位

終於面臨實際爭戰，首先是No0的「GENESIS」。在這一面應絶無敗北的顧慮。

没錯！所以，在此面要努力學習游標的移動及按鈕的操作，隨著面的進展，操作必須更快速、正確。因此，儘早熟悉是最好的。

的確，在接著而來的面，多半需要動作遊戲合一的操作方法。

特別是按鈕的操作。因爲受游標移動難免會變慢，這時，若能同時實行移動，才稱得上是有效的操作。

在"諸神紀世"裡，情勢瞬間逆轉是稀鬆平常的事，所以，拇指從十字鈕移動到SEL鈕時，哪怕只是幾分之一秒也有力爭的必要。

最好是用不著思考，手指就能移動自如，但要達到這種程度頗不容易。

總之，在此面不妨多所嚐試，並以練習的方式讓操作法達到正確、熟練的境界。



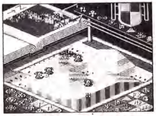
◀倘若未能自由移動地圖的話，就會感覺吃力。

實戰 2

要利用沼澤

◆要點：對付騎士最有效的戰術是沼澤

NO.21 ▶ KILLET 電腦世界



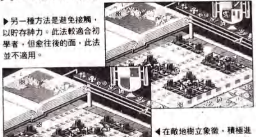
處於無法發揮最大戰力的騎士的狀況時，如何戰鬪是要點所在。幸好這是個容易過關的世界，稍熟練的遊戲者，可能會於惡魔製造騎士之前結束遊戲。毫無經驗的初學者，正好能藉此面學習騎士戰略。騎士來時，神力或許能充分增加。

沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人数	6	3
地震	○	○
沼澤	○	○
騎士	×	○
火山	×	×
洪水	○	×
國家間決戰	○	×

◉最大的武器、騎士無法使用時！

不能使用騎士時的戰法，基本上有兩種。一種是使用象徵移動，積極進攻的策略；另一種則是在神力未充分增加以前，避免和敵人接觸。

假如領土是隔著海和敵人完全分離的話，神力就較易貯存，但如果是聯結在一起的話，出擊比較好。尤其是倘若惡魔能使用騎士的話，要在其使用之前擺平它。在電腦世界，神力也有增加的可能。



▶另一種方法是避免接觸，以貯存神力。此法較適合初學者，但愈往後的面，此法並不適用。

◀在敵地樹立象徵，積極進攻，也是方法之一。但此法有放手一搏的賭注意味，是只適合高手的戰略，初學者不要使用此法較爲安全。

◉棘手的地震・騎士

快速地進行整地時，地震會突然降臨，而把辛苦整頓的土地改變成凹凸不忍卒睹。不過，切勿一味地怨艾地震，要設法趕緊修復。地震會令山崩地裂，所以用不著太介意。問題在於騎士，最初的蹂躪雖不嚴重，但如果未能對騎士採取箝制對策的話，就無法攻略“諸神紀世”。幸好此面是容易攻略的電腦世界，是練習騎士對策的大好機會，動快地加緊練習吧！



▶整齊排列的大都市群。正當爲成功感到滿意時，不料地震卻悄然來襲…。實際遊戲時，經常會發生此事，不要作無謂的憂慮，迅速修復才是上策。憂慮會浪費時間。

◀總之，儘快學會騎士對策是當務之急，像這面般易勝的面，要加緊練習，否則後面會倍感辛苦、吃力！

◉忍耐再忍耐，沼澤、沼澤

沼澤是對騎士的有效戰略。水是致命場合時，沼澤連續作戰特別能發揮威力。要訣是在騎士前進的路途上，先製造此區放大地圖中全都是平地，當埋伏的騎士出現在此地圖上時，便發動連續的沼澤攻擊。不過，切記騎士進入畫面之前，不要製造沼澤。騎士雖然是戰鬪狂，也會躲避沼澤。

又，沼澤作戰並非騎士對策專用，對領導者使用也頗爲有效。所以，如果神力足够的話，大可在敵地製造更多沼澤。總之，在前半愈是忍耐，就愈能痛快地聽到惡魔住民們掉落沼澤的聲音，就像迦陵頻伽的聲音一般。

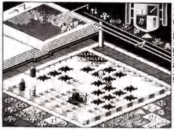
總之，愈能充分利用沼澤，就愈接近勝利之路。連國家間決戰也頗爲有用的沼澤，希能善加利用！



▲神力框終於上升到沼澤了，沼澤大作戰即將展開。

▼沼澤比地震的效用更好、更多，在攻擊惡魔時，它是主戰武器。



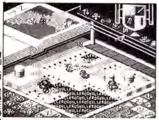


◀沼澤是對騎士的有效策略，要對騎士所在的地圖發動連續攻擊。

◉一鼓作氣，馬上解決，也是方法之一

除了努力於騎士對策的練習以外，速戰速決也是最佳戰略之一。這種方法說來並不特殊。對人口增加、死亡均頗容易的電腦世界的特有方法。要無視敵人的存在，繼續整地，神力很快就會到達決戰的程度，而勢力有超乎敵手的可能。製造沼澤，進入大決戰，很快地結束爭戰是不困難的。





◀增加人口，以便在勢力上製造差異。

有關話題……⑰ 以地震對付沼澤，但其後該怎麼辦呢？

充分利用便可發揮極大效用的沼澤，也有剋制它的方法，你知道是什麼嗎？

對，尤其是沼澤，如果稍一怠慢，人的被害率會大爲增加，所以，有必要想出對應對策。

首先要注意聲音，及早發現最爲重要。發現的話，以地震對付它。

迅速消滅沼澤，但以地震消除它之後，接下來該怎麼辦呢？

雖然不知不覺地會完全修復，但有時不要先這麼做較好。

惡魔也變聰明地使用連發攻擊。沼澤只能在平地製造，所以，留下凹凸地面對作戰較爲有利。

根據同樣的理由，象徵樹立在此地較好。無領導者時，如果象徵的周邊儘是沼澤的話，便會一籌莫展。但若有使用地震的條件則另當別論。

不過，在反擊時能使用。擊敗領導者後，要用沼澤填滿象徵的四周。



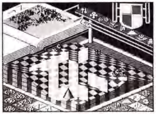
◀用地震消除沼澤威脅之後，繼續保持當時狀況亦方法之一。

実戰 3

容易死亡的可笑國

◆ 要點：緩緩推進前線，以擴大領土

NO.44 ▶ MORCELUG 可笑國

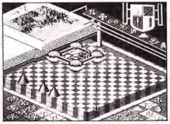


沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人数	3	3
地震	×	×
沼澤	○	×
騎士	×	○
火山	×	×
洪水	○	×
國家間決戰	○	×

可笑國是一嚴酷的世界。在諸神紀世的十個世界中，可笑國是最困難的一個。在此面，最重要的是如何在不損失住民的情況下擴張領土。不可著急，要冷靜進行，此面並不重視速度而重視忍耐。

◉這種困難屬第二大

"諸神紀世"中最困難的世界是「三隻小豬」，「可笑國」的難度則僅次於它，稍一走動，體力很快就會減弱。在這種世界，不可以作長途旅行。要從建築物趕出人們以前，須先整地。擴張土地，趕出人們，擴張、驅趕，繼續這麼做，不要著急，逐步擴大領土。以火山攻擊敵人，如此便能減弱在外面走動的敵人的勢力。



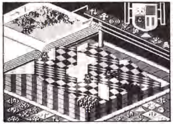
◀在這種嚴酷的世界，要趕走人們之前，必須製造足夠的平地。不然的話，會死得毫無價值。

◉一氣呵成可能有困難！

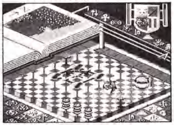
你應該已經瞭解忍耐的重要性。此面能使用洪水，忍耐的話，必可獲勝。屬於自我的攻擊計有沼澤、洪水和國家間大決戰，從洪水進入國家間大決戰是基本戰法。

結果，可能會因騎士對策而忙碌不堪，如何抑制騎士，同時貯存神力是要點所在。建築物一旦被破壞，神力框就會減少，所以，務必避免建築物被破壞。

能教騎士保護建築物，同時避免惡魔製造騎士的話，就可了無顧慮。如何減弱惡魔的神力呢？答案是破壞惡魔的建築物。達成目的的戰法是下頁即將介紹的「前線推進」，雖然其操作法相當艱難，但只要能使用的話，便可保持神力，同時能奮勇戰鬥。



◀對惡魔的領導者必須使用盾牌記號，這點很重要。尤其是惡魔的奇蹟，在只有騎士時，會接連不斷地降臨。



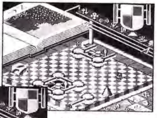
◀沒有這個記號的話，會出現這種結果，這樣一來會因為無法貯存神力而只好投降。

◉前線推進

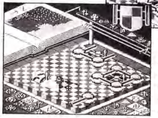
此為推起前線的作戰，欲達成目的，首先要提升住民的能力。因為必須和敵人持續隣接，所以，雖然戰鬥與敵人並不直接，但卻可能會有小爭執發生。

當敵人的建築物與自己的建築物進入同樣的放大地圖範圍力時，便會開始作戰。作戰本身並不困難，只要把握整地、破壞敵人的建築物，破壞之後建造自己的建築物，然後將放大地圖捲軸，再重複整地、破壞建築物等的要點就行了。當然，惡魔會有修復的意圖，避免惡魔修復，儘量加以破壞是要點所在。這時的整地會職，需要熟悉的操作技巧。如果對正確的游標移動和按鈕操作無自信的話，使用暫停也可以。

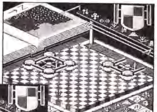
建築物一旦消失，神力也會隨之減弱。由於環境嚴酷，流浪的住民有相繼死亡的可能。戰法很容易奏效，如果併用沼澤的話，那就更完美。這種情形時，應避免自己的住民掉落，達成目的以後，別忘了湮滅沼澤。



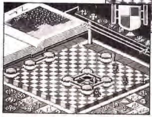
▶領土的最前線和惡魔隣接，終於開始了前線推起的作戰，這可能是場激戰。大部分會變成格鬥遊戲，你是否已完成暖指(手指)運動？



◀慢慢地將惡魔建築物的中心往上推起(或往下挖掘)。在此若能徹底攻擊出來的惡魔住民的話，那是最好不過的了，也可以把他們趕走。在附近建築之後，再把他們趕走吧！



▶一旦確認附近有住民，就要趕緊恢復平地。如果惡魔想搶先自己有所建設的話，要設法儘速加以破壞。爭執可能會變得相當激烈。



◀自己的建築物完全建造好之後，要讓放大地圖捲軸，重複同樣的事。此方法在能使用天變地異的面相當有效，請牢記!!

有關戰鬥……⑱

「前線推起作戰」，對初學者而言可能會有困難。

對，在敵人格鬥力低的面練習比較好。

你好像一直在主張要多練習。

沒錯，諸神紀世雖然被歸屬為模擬遊戲，實際上卻是格鬥遊戲。

如果是格鬥遊戲，當然需要練習。

沒錯，事實上「前線推起作戰」完全是格鬥。

對，感覺上純然是格鬥，所以應時時有格鬥意識，別忘了提高警覺。有時要使用暫停，偵察其他地方，否則騎士會於不知不覺中出現，而產生可笑的結果。

原來放大地圖所表示的範圍相當狹窄。

互相破壞建築物，的確是個相當令人熱中的要素，請多加留意！



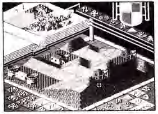
◀結論是，於最前線時，控制器的操作法極為重要。

実戰 4

雖無騎士亦能大肆殺掠

◘要點：以領導者奪取敵人建築物

NO.61 ▶ DOUKOPDOR　法國革命

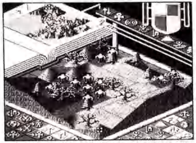


就環境而言，是容易戰鬪的面，但天變地異卻僅只火山，其結果是騎士對策會變成要點面。又，也會頭一次經驗30對30的團體戰。幸好是不易死亡的法國革命，所以可暫時置之不理，但如果是嚴酷的面的話，就必須趕緊整地。在此面，人被分隔的話，對情勢並不利。

沼澤	淺	
水	致命的	
	YOU	COM
人數	30	30
地震	×	○
沼澤	×	×
騎士	×	○
火山	○	○
洪水	×	×
[illegible]	×	×

◉30VS30　突然爆發團體戰！

遊戲一開始，就有60個角色參與，場面相當壯觀，可惜卻無暇欣賞。初期配置多，表示戰爭也開始得快。在此地圖上，住民分爲兩部分，其中之一就在惡魔眼前。如此，序盤必須針對接近惡魔的住民而採取對惡魔戰役，至於遠離惡魔的住民，則要專心擴大領土。要點是如何以少數住民來壓制惡魔方。領導者是在遠離惡魔的地區，所以，若將領導者投入對惡魔戰役的話，會較費時，其間，要以少數住民對抗惡魔，並利用整地展開前線推起策略。



▲正如各位所目睹的，場面委實壯觀。初期配置計有30個人，地圖上神方的角色雖然分散成兩處，但仍須研究適合這種配置的戰略。例如將一方徹底地補給國化。

◉用疑似火山奪取神力!!



▲要注意避免自己的建築物遭破壞，並以整地儘量推起敵人的領地，這就是所謂的"疑似火山作戰"。效用比火山高的是其魅力所在。

欲推起前線時，很自然地會因數的差異而導致不利。這當然決定於遊戲者的功力。在嚴酷的戰鬪中，如果對方投入騎士，情況就會變得不堪設想。能够奏效的，恐怕只有疑似火山作戰。如果有充分神力能連續發動火山戰略的話，那是最好不過，但若無此能力，則要改採疑似火山戰略。方法是用整地推起，製造"類似火山"。對方欲修復遭破壞的建築物，勢必會消耗神力，如此讓敵人無暇投入神力也是上策之一。不過，這是樂觀的想法，必須注意避免自己的建築物遭破壞，有時前線推起會感覺吃力，所以應巧妙地併用各項戰略。

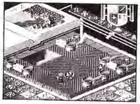
所謂疑似火山，是自陣與敵陣接觸的最前線神力節約型攻擊法。在放大地圖的極限位置，能

◉領導者代替騎士！

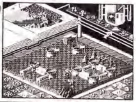
不知領導者的實力被充分培養了沒？要繼續合體，當領導者的能力完全變成黃色時，要逐漸在敵陣打入象徵，然後實施聖地集合指令。朝敵陣突進的領導者應是值得信賴的！

當領導者到達敵陣時，便要改變成戰鬪指令。領導者會取代騎士。比起騎士虐殺後，會製造廢墟和荒地，領導者較能直接奪取建築物。縮小建築物，再趕出領導者，要重複這麼做。當然，領導者之後，住民會隨之而來，所以，要使用前線推起，或併用疑似火山，以奪取惡魔的領地。

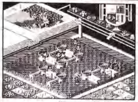
對領導者的體力不放心的話，合體即可。和只能使用一次的騎士不同，領導者宛若百戰不死的戰士。的確，使用象徵移動等，或許會比騎士費時，但其效果卻比騎士來得大，要積極使用。



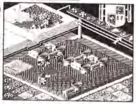
①首先要繼續合體，讓領導者的能力變成最高。切記，這可說是諸神紀世的要點所在。



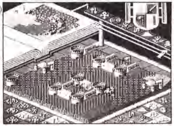
②▶領導者變成最強的話，要在惡魔領地打入象徵。如果環境輕鬆，隨時都可以，但當環境嚴酷時，則需緩慢進行。



③◀領導者到達惡魔的領地時，指令要從聖地集合改變成戰鬪，然後展開戰鬪。最強的領導者應會勝過騎士，不會比騎士差。



④▶領導者的能力減少的話，要稍微後退，使用聖地集合，以補給領導者的能力，此事是騎士無法辦到的，用此法即能永久戰鬪？



⑤▶自方城地櫛比排列，又用不著後續處理，較騎士更能使用自如。

有關戰鬪……⑲　奪取惡魔的神力

此面的騎士對策還算容易，水是致命的。犧牲一個住民就能過關。戰鬪時挖掘，便可輕易地讓對方沈沒。

要犧牲住民，是否有點殘酷？

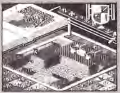
神原本就是殘酷的，否則絶不會因爲失敗就做出慘絶的事。

……我認爲戰鬪時阻止惡魔的神力增加，這點很重要。所以，要設法別讓惡魔建造大建築物………。

勉強地改變話題……。那種事無所謂吧？火山也是有效的，要在各處製造火山，否則會意義盡失，雖然那必須消耗神力。

改用疑似火山作戰吧！和火山比較起來，它能收事半功倍的效果。

不過，推起前線時，自己的移動會受阻，所以，併用時要注意，須先確保進攻路線。水是致命的，讓住民沈没，說不定很有趣呢！

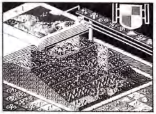


◀當水是致命的時，要讓敵架繼續沈没。

実戦 5 用快速貯存、能復活好幾次

◘要點：不要恐懼失敗。爲了這個目的要做快速貯存

NO.89 ▶ NIMKOPTORY　溶岩



從資料上看，這兩者幾乎一樣。但事實上，這個面對惡魔是相當有利的，而這場合面相當多。惡魔位於海邊的低地，而神位於山頂上，這是這種面的大致情形，環境不能說的上好，在這面要注意的是避免序盤的整地失敗。可使用暫停，然後對準游標才整地。最好十分小心謹慎。

沼澤	淺	
水	致命的	
	YOU	COM
人数	3	3
地震	○	○
沼澤	○	○
騎士	○	×
火山	○	○
洪水	×	×
國家間決戰	×	×

◉不能使用大戰術

爲了和敵人決一勝負，使用洪水或國家間決戰的機會相當多。但是不能使用這二種戰術的面也很多。在此面要利用騎士來虐殺；再利用住民佔據建築物，累積小的天變地異以決定勝負，但是必須耗費相當長的時間。

在這面的場合，最有效的武器是火山，要持續不斷堆起火山，奪取惡魔的神力，這是最有效的方法，所以要充分貯存神力。再強調一次，要增加住民的人數，貯存神力，這是「諸神紀世」的必勝法則。

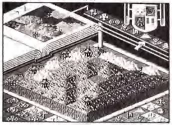
不要忘記貯存神力，並且在沒有敵人接攘的地方擴充廣大的領土，並且避免讓惡魔使用天變地異，一定要儘早實行這些。因此，不要上了惡魔挑撥離間的當，雖然遭遇了若干的地震也不要理會，如果每一次都用地震反擊將會浪費不少神力，一旦、貯存够了神力就用火山反擊，再貯存够就再用火山反擊。持續用這方法奪取對方神力！



▶雖然遭遇了一、二次地震，也不要理會，要考慮盡快貯存神力。



◀像這樣很快地製造都市群，爲了增加神力應該盡全力，神力一旦增加就會對自己有利。

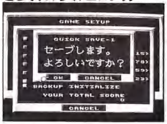


▶環境比較嚴酷時爲了奪取惡魔的神力，使用火山是最恰當的。

◉遇到這種情形時、一定要做快速貯存

不能馬上解決的面、一定要儘量發揮快速貯存的功能威力。只要常常貯存，即使失敗也可以再來一次，再次重新實行指令，爲避免一失手而造成無可彌補的事情發生，所以不要忘記貯存。當然了、如果有從最初再重玩的時間和耐心也沒有關係。

既然是作者給予我們的快速貯存功能，如果不好好應用的話就太可惜了。

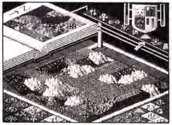


◀在做重要的抉擇時要先快速地貯存才再加以攻擊，因爲貯存的地方有4處不用可惜。

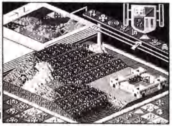
◉復興或廢棄？

在這面裡惡魔可以使用的是地震、沼地、火山等。地震的修復比較容易，沼澤地則稍微棘手費事，但也没有那麼困難。最有問題的是火山，因考慮爲了保持神力，所以不能每次都修復，而且時間也很寶貴，必須先用地震破壞然後再修復或者乾脆捨棄，去尋找新的天地。

如果我方比較佔優勢，可能較有修復的時間，但如果是處於勢均力敵時，是要修復接隣三個建築物的周圍，或忽視再從其他方面著手。要從何處下手，這就靠遊戲者的興趣所決定了。常有好不容易整地完成，卻又遭遇第二次攻擊，這對精神上的傷害相當大是無以形容的。所以、暫時留待以後再做也行。這種情形下爲了協助住民，可以使用合體指令。



▶對應火山使用地震，先破壞山再確實地修復是正統的方法。如果被惡魔圍攻，用這個方法很有效。

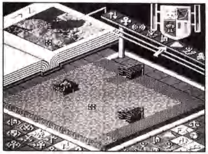


▶先修復接壤於火山的建築物，再朝新天地發展。先取得平均勢力，這也不失爲一很好的方法。

◉要經常利用沼地

在未能使用火山以前還是沼地比較方便。雖然沼地是確實可以減低敵住民數目的天變地異。但、若水是有致命性的話，還可以使用地震。

想往敵人的土地而必須越過山脈的面時，比起前線推起或疑似火山。沼地的重要度就相當地高。若雙方面的領土是完全隔開的話，爲了貯存神力到可以使用火山的程度。在此之前要用沼地做爲要來抑制等待。



◀不管怎麼說、還是沼地。使用沼地對我方相當有利。

有關戰鬪……⑳ 超級任天堂版和個人電腦版

到100面以前似乎都是練習面，要通過應該不是很困難的事。

對於初次見面的人而言，會感覺很難的樣子，但是仔細看就會覺得其實這只是很單純的面

本來個人電腦版僅只500面然後再另外以劇場集的方式出售，也是有500面

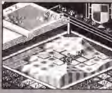
超級任天堂版是不是將這二個作品合起來再編集的呢？

嗯、蛋糕國和三隻小豬是超級任天堂的作品，而且在電腦世界也變更了角色，不過大概可以這樣想。但、由於是別的劇本合在一起，所以面的順序或均衡是和原作品有點不同。

所以，到100面以前，是否能較易進行？

我認爲這樣，但卻並非是作者所確認的。

對於小孩子而言，這遊戲可能有一點難度，但是「諸神紀事」是讓大家樂於享受其中樂趣的遊戲，這無非是好事。



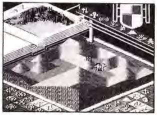
◀有家庭遊樂器之感的蛋糕國。

實戰
6

在嚴酷的環境下，不死乃最優先

◘要點：在嚴酷的環境下要如何繁榮起來

NO.95 ▶ FUTEAILL　砂漠



雖然在這裡可以使用一切的指令，但是地形險阻。遊戲者很可能單獨一人被棄於沙漠的山中，在這裡，生命比速度還重要，要冷靜地、慢慢地擴張領土，不然，生活在嚴酷的環境中，住民可能會相繼死亡。

在環境嚴酷的面裡，要以住民的生命為優先而戰。

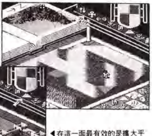
沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人數	1	3
地震	○	○
沼澤	○	○
騎士	○	×
火山	○	×
洪水	○	×
國家間決戰	○	×

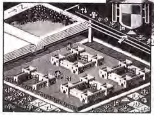
◉長途的旅行意味著死亡

沙漠是非常嚴酷的地方，如果在地面上流浪的話可能會立刻死亡，所以絕不可以做長途旅行，一定要對附近整地，在附近建設基地，這些是基本戰術，在這種嚴酷的環境下一定要以這種方法克服。

必須繼續使用合體，這樣能力才會變成為黃色的。才可以為了尋找新天地而出發。當然，還要注意領導者的能力、體力，不要太勉強，也要確實地擴大領土，一切都要忍耐到神力貯存夠為止。

▶在嚴酷面翻越山脈等於自殺行為，必須先破壞山脈然後才移動或是忍耐至能力全滿為止再前進。總之，不可太著急，要逐步慢慢地擴張領土。



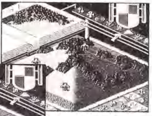


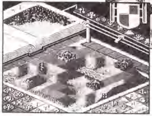
◀在這一面最有效的是擴大平地後才把人趕走，在嚴酷面中不可以做臨時抱佛脚的舉動，要使用暫停，仔細研究作戰方法。

◉讓惡魔們的民衆步行

也就是讓惡魔民衆步行漫遊，他們的勢力會繼續減少。雖然地震的效果不算大，不過在這情形中還是要盡量地使用，因為在此消耗的能力也很少，所以要盡量破壞建築物，使惡魔的民衆在建築物外步行。如此一來，惡魔的能力也不容易貯存，可說是一舉兩得之計。在這段期間，自己要以牛步前進，藉此充分貯存能力，神力貯存後要馬上解決這些問題。

▶你可能已經知道在這面使用火山也很有效，利用整地製造類似火山的錐體也可以。既然外面天氣晴朗無雲，就讓惡魔的民衆出去郊遊吧！



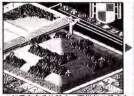


◀雖然地震的效果很低，但在嚴酷面的話，將會充分地變成武器繼續破壞建築物，讓民衆在嚴酷的室外走動，利用嚴酷的環境來戰勝敵人，這個方法是「諸神紀事」的精髓。

◉火山、沼地和整地



▲如果沒有採取快速地行動，敵方的都市群就會成群出現。如果不想想辦法，不知他們會對你採取什麼行動，遇到這種情形時，要儘量減少惡魔的神力。



▲如果有充分的神力，要推起二段式火山，然後，在火山的山面開始建設小型建築物，這樣一來，這一次……。



▲用地震來破壞火山。如果有建好的建築物，要推起火山，減少惡魔的住民，同時也能得到分數，這是核心的戰法。

在這一面要踏踏實實地做，這樣就會到達可以使用國家間決戰程度的能力差異。用這個方法結束遊戲也可以。但是既然走這麼遠了，一定要徹底施用神力才有趣，才是正確的態度。然後要做什麼呢？就是推起火山三、四段，在山頂上建造一點建築物，並繼續用地震破壞，如此繼續做就可增分。洪水的得分也高，亦有一石二鳥的效果？

如果神力不太多的話，在前線可破壞敵人的建築物，並盡量整地，也可用這個方法。總之，自己不要走，讓對方走，這就是嚴酷面的原則。



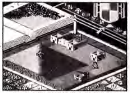
▲對付火山可連續使用地震，這是在神力貯存足够後的事。還沒有相當地貯存之前怎麼辦呢？對！對！我和大家所想的都一樣。



▲大家都熟知沼地的特性，因為環境而疲勞至死，和掉進沼地而死是幾乎相當的。同時進行這二種打擊。沼地的確很可愛。



▲即使擁有很強的神力，也不能自由運用沼地，可能會有這種情形發生。在這種情況下要使用成本更低廉的方法。



▲利用整地造成的假火山也太浪費嗎？然後用整地破壞惡魔的建築物就可以，總之要讓惡魔步行。

有關軟體……㉑　利用游標改變方向的移動

在嚴酷的環境下最可怕的是操作方法錯誤，最初的推起失敗三秒就會輸給對方，也會有這種情形，那時可真令人生氣。

那是一定的，不習慣游標的移動法時，而做出不當的整地，這是很容易發生的。游標移動法有二種，即斜向移動和上下移動，你選擇哪一種呢？

現在是用斜向移動。不過剛開始是用上下移動，因為不敢在起初就用斜向移動。

如果已經習慣了，還是使用斜向移動比較簡易，這是能完完全全能移動至目的的方法。

不過有時候使用上下移動比較方便，例如巨大的生物出現時，要應付會斜爬行的蝸牛；上下移動的青蟲或瓢蟲的場合時，要在後面追逐他們，同時，修復時還是上下移動比較好。況且有時要捷足先登，先在前造山脈也是一樣。

是嗎？沒錯，確實是這樣，用斜向移動追的話要採取蛇行，遇到這個情形只要切換移動方式就可以。



◀如果忽略這件事，想要達成全面攻略還遠的很！

実戦 7 雖不能整地、也有地震！

◘要點：不能使用的指令，其他也有很多代用的指令。

NO.104 ▶ BINUSORD 大江戸



不能整地的面，終於出現了，但是這個面能使用地震，用地震破壞山能代替整地使用，利用地震整地和聖地集合指令，考慮擴張領土，是這個面的要點。而且天地變異，只能使用到沼澤，這樣相當困難的面，所以意志需要相當堅強。

沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人數	3	1
地震	○	○
沼澤	○	×
騎士	×	○
火山	×	○
洪水	×	×
國家間決戰	×	×

喔！我的天哪！不能整地!!

不能整地面，該怎麼辦呢？這樣想的人多，我也是一樣，最初只能不知所措地看著而已。

想想看，雖然是簡單的事，用地震破壞了山就可以，在這種面，連惡魔的地震攻擊也對你有利，總而言之，要使用地震，儘量製造低平地，要在海邊引起地震，期望陸地隆起，總而言之，地震是重要的！



◀像所看到的那樣，偶然地也會出現不能整地的面，在這種面，原則上要快速的移動！

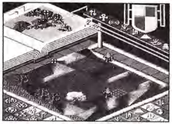
◉用地震整地！

用地震整地的方法有兩種，破壞山的方法和讓海底隆起的方法。不管使用哪一種，不要忘記，這種方法是一種賭博。因爲不會按照你期望的情形很多。

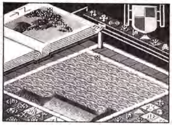
首先是要破壞山的情形，如果水是致命性的話，甚至自己會奪取重要住民的性命，（水不是致命性時，用連續地震能拯救），雖然這樣，我認爲還是有這樣做的價值，因爲會產生相當多的平地。

要讓海底隆起，需要選在放大地圖中陸地很少使用。若這種地方隆地有一格就更佳了！所以要選擇被害少的地方，如果在沒有陸地的地方，引起地震也不會發生隆起。

如果能使用火山的話，就在海上製造火山，再用地震破壞，也能做這種兩段式整地，但是，要把能力儲存到這種程度，可是不簡單的事！



◀如果能使用地震的話，可用地震將山岳破壞，製造出平地，也有這種基本的方法。



◀使用地震，讓海底隆起，也有這種方法，要把陸地邊的一部分，放進放大地圖，引起地震。

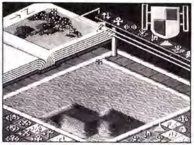
◉指令限制

應該已知道，雖不能整地，有時候用地震也能整地。

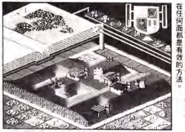
代替騎士，是用領導者，用整地製造疑似火山來代替火山，雖然指令有限制，可是也能用此代用。

在此面也一樣，利用「地震來代用整地」和騎士的代用，「利用領導者占據建築物」會變成關鍵。雖然在這面不能使用，騎士也能當做國家間決戰代用使用，結局得動腦筋，有指令限制也用不著悲觀，如果有耐心的話，連沼地，也會變成國家間決戰代用。

再舉個例子，水如果是致命性的話，雖然不能使用洪水來破壞，亦能製造小洪水，雖然不容易讓敵陣全體沒於水中，但是和前線推起一樣，爲了要消滅敵勢力，是最適當的方法。我所能發現的只到這種程度，一定還有很多其他的方法，要努力！

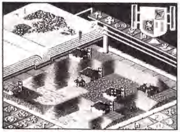


▲是前頁下段右側圖片的連續，如果更順利進行的話，能得到更大的土地，雖然不能整地，使用地震的話，就相當地能達到目的。

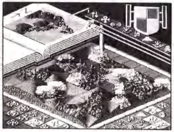


◀利用提高能力的領導者，占領建物，在任何面都是有效的方法。

▶大家熟悉的沼地在這種地圖，沼地是最好的攻擊法，儘量要用沼地攻擊。



▶如果連地震也不能使用的話，惟一的方法是要繼續誘導。



有關戰鬪……㉒ 用領導者做騎士代用的練習面

事實上，這個面，不只是地圖配置和敵人的愚笨，最適合練習，利用象徵移動的領導者誘導。

不過，不一定能來到這個面…原來如此，輸入上面密碼就可以嗎？

沒有錯，惡魔的反應也沒有那麼激烈，所以有時間能慢慢等待勝利，儲存到能引起地震的程度，適合不能整地面的練習。須要做各種研究，在什麼地方引起地震的話，會變成哪一種結果。

不過，要讓海底隆起，不一定每一次都能成功，能那麼順利地做到嗎？

做不到的情形可能比較多，不過，原來是沒有任何東西的地方，要製造平地，可說相當不容易。總而言之，如果有一小部分陸地的話，就有可能性。所以可以試試看。

那有啥關係呢？不過的確有試試看的價值，如果是不能整地的話，確實也沒有其他方法。



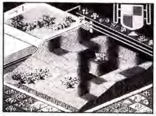
◀要巧妙地誘導領導者，跟蹤他們。

实戦 8

不怕洪水

◘要點：惡魔的攻擊，如果是洪水而已的話，就用不著担心。

NO.117 ▶ KILLDIEPERT　三隻小豬



環境嚴酷，連指令也限制嚴厲，初期配置人數也小的三重苦面，但是，如果惡魔的天地變異只有洪水而已。也有其好處，因爲只須小心洪水就能相當自由地玩。也就是「高地建造」這種基本戰術，就能發揮效果的地圖，而且能使用的指令少，表示用不著煩惱過多。

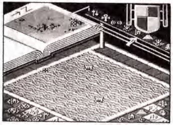
沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人数	1	1
地震	×	×
沼澤	○	×
騎士	×	×
火山	○	×
洪水	×	○
[illegible]	×	×

◉要研究洪水對策！

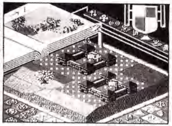
像這面那樣，惡魔的攻擊只是洪水而已的話，就用不著害怕。若最初整地就爲三層的話，就能輕易獲勝。完全沒有必要引起天地變異，只要充分地增加領土，用聖地集合指令強化領導者，讓領導者進入敵陣的話，很快就能結束，輕取獲勝。

可是，雖然是容易獲勝的面，但其條件是要整地爲三層以上的場合。如果是怕消耗神力，只整地爲２層以下的話，就會展開相當激烈的戰鬪。不過、想要獲得分數的話，就要使用這種方法。

惡魔引起洪水的面，也能够很輕易地獲勝就沒關係，但終究這種面並不多。容易獲勝，就表示適合練習，在這裡學習洪水對策也不錯。



◀惡魔能引起的天地變異只是洪水而已，如果不做任何事而等待的話，早晚會變成這種結果。

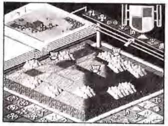


◀從最初就整地爲3層的話，完全沒有必要擔心洪水，專心努力擴張領土就行了。

◉奪取惡魔的神力

考慮洪水對策時，問題是降低惡魔的神力，所以就會變成惡魔側的建築物破壞作戰。也許會覺得每一面都一樣，避免惡魔的神力增加，是諸神紀事的基本戰略，不管任何時候，都應該要記住這件事！

從這個面來講，就是表示要用火山攻擊，連沼地、騎士、洪水都一樣。結局，都是爲了要奪取神力而引起的。



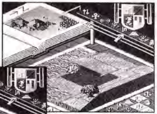
◀使用火山，特別是這個面，因爲環境不好，所以，要繼續使用火山。

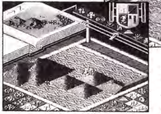
◉派領導者去離島

領導者的能力足够了，終於可以攻擊了。但是因洪水的關係，敵陣是在大海洋的那一邊，是不是要建造建物，漸漸地越海呢？

不用的！沒有問題。如果角色是在畫面内，也能從海面整地起一段土地。這件事是沒有寫在手冊，說不定有的人沒有發現，雖然是小事，但是知道和不知道差很多，要充分的注意。

▶雖然惡魔受到自己的洪水而自滅，但是敵人是在海的那一邊，雖想要用速攻，派領導者去，難道、要慢慢地整地？這樣的話眞是困難重重。





◀沒有關係，事實上角色在放大地圖内的話，從海中能整地一層出來，要朝著敵陣一直線的進攻，勝利已在眼前。

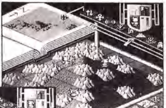
◉相當便利的X鈕

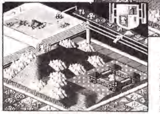
假使整地一層時，遇洪水要怎麼辦？幸好水不是致命性的，要趕快給予救助，製造火山是快而有效。

然後、就是善後處理。但是火山有很多不會消失的岩石，這種情形時，便要利用能把小建物的周圍整地到產生城爲止的X鈕，用X鈕整地的話，不會消失的岩石會完全消失。

這種方法不只在這面而已，對一切的面（不能整地的面例外）皆有效，要記住。

▶因爲沒有整地２層以上才會遭遇洪水，但是水不是致命性，所以不要著急，一次就能大量救助的火山是便利的。





◀雖救助了人們，但也造成很多岩石，可能不容易整地，這種情形時，使用X鈕，用X鈕整地，本來不會消失的岩石也會消失，不過這種方法在不能整地的面不能使用。

有關戰鬪……㉓　也有神力節約型洪水對策

所以惡魔引起洪水時，要高高地整地。

不過，當神力不足時，要整地爲３層以上，可説相當困

雖說如此，但是也不得不做做………。

嗯！要高高地整地，不然的話，就會不安。

先生，你有沒有好點子。

那很簡單，並不是全部都要高高地整地，部分高高地整地就可以。

原來如此，確實沒有想到這點，部分隆起的話，即使遭遇洪水，要用整地也容易，比起沒有任何東西的地方要整地容易得多！

對！這種鎖細的神力節約，會使其在後來的戰鬪較容易進行，所以要儘量節約！

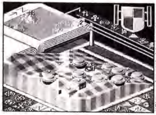


◀神力不够時，要用節約型整地克服！

実戰 9 雖遭遇火山，也不要絕望

◘要點：要考慮反而利用火山

NO.120 ▶ SWAOHAM 蛋糕國



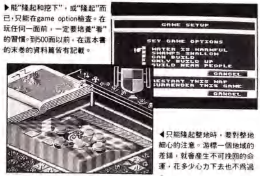
說老實話，這個面困難重重，從這個面開始，難易度會相當地增加，這個面也是一樣，比較嚴酷的環境加上指令限制，是過去所沒有的艱苦面，因爲對騎士沒有有效的手段，要怎麼樣克服騎士是要點之一，所以要多麼快速地擴張領土，也變得重要。

沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人数	1	1
地震	○	○
沼澤	×	×
騎士	×	○
火山	×	○
洪水	×	×
國家間決戰	×	×

◉要注意，僅只能隆起而已！

接下來這一次是只能隆起的面，只能隆起時要細心的注意進行整地，如果把地方弄錯了一個地域，就會導致不能挽回的結果。要用暫停鈕停止遊戲，來移動游標需要這種程度的愼重，而且同時也能用到貯存的話，就稍微能容易的進行，來到這兒的話，不要浪費時間，需要慢慢地進行。

▶能"隆起和挖下"，或"隆起"而已，只能在game option檢查。在玩任何一面前，一定要培養"看"的習慣。到500面以前，在這本書的末卷的資料篇皆有記載。



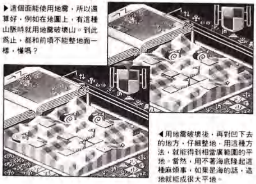
◀只能隆起整地時，要對整地細心的注意。游標一個地域的差錯，就會產生不可挽回的命運，花多少心力下去也不爲過。

◉可能已知道要使用地震 ♡

已經說過只能隆起時，要愼重地進行，還要加上一個要點，要往海邊那兒，如果是大海洋的話，單獨用隆起，就能製造大平地。

如果是不能整地面的話，可用地震破壞山，來得到平地，這種方法當然在只能隆起的面也能使用。若因隆起的關係，能獲得更大的平地，就要積極的使用，總而言之，速度重要，如果讓對方製造騎士，就會變成相當艱苦。

▶這個面能使用地震，所以還算好，例如在地圖上，有這種山脈時就用地震破壞山。到此爲止，都和前項不能整地面一樣，懂嗎？



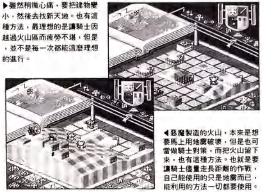
◀用地震破壞後，再對凹下去的地方，仔細整地，用這種方法，就能得到相當廣範圍的平地。當然，用不著海底隆起這種麻煩事，如果是海的話，這地就能成很大平地。

◉要點是火山！

你的攻擊是地震，惡魔的攻擊是地震、騎士、火山。還是騎士最讓人討厭的。特別是這面，水不是致命性的，也不能使用沼地時。

所以，要利用原來就有的山，利用敵人所發動的火山做騎士對策，也就是要儘量讓騎士走長距離，而且你要專心開拓海，獲得廣大領土和增強領導者的能力，在態勢準備好前，要讓騎士沒有用武之地。雖然不能修復是難過的事，但這要讓建築物變小。

▶雖然稍微心痛，要把建物變小，然後去找新天地。也有這種方法，最理想的是讓騎士因越過火山區而疲勞不堪，但是，並不是每一次都能這麼理想的進行。



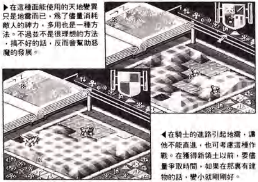
◀惡魔製造的火山，本來是想要馬上用地震破壞，但是也可當做騎士對策，而把火山留下來，也有這種方法。也就是要讓騎士儘量走長距離的作戰，自己能使用的只是地震而已，能利用的方法一切都要使用。

◉利用地震，限制騎士的行動

要從騎士那逃亡時，可利用地震的方法。當然，並不是要讓騎士沈沒在水裏，而是要在騎士可能會經過的平地引起地震，把大地做成迷宮狀。如果使附近的建物變小，也能收一石二鳥之計，就能得到逃亡時間。

對敵陣使用地震，幾乎沒有什麼功效，不過因爲是這面惟一的攻擊法。只好在領導者變得強壯，能對抗以前，要儘量使用地震。

▶在這種面能使用的天地變異只是地震而已，爲了儘量消耗敵人的神力，多用也是一種方法。不過並不是很理想的方法，搞不好的話，反而會幫助惡魔的發展。



◀在騎士的進路引起地震，讓他不能直進，也可考慮這種作戰。在獲得新領土以前，要儘量爭取時間，如果在那裏有建物的話，變小就剛剛好。

有關戰鬬……㉔ 若失敗的話／重新再來才對

這個面是很困難的面。老實說，我攻略這個面，整整花了一個晚上。

我也是一樣，用了很多次貯存和再設定，才終於過關不知道花了多少時間？因爲後面也是相當拼命的奮鬬。

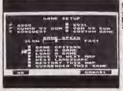
彼此、彼此，爲了諸神紀事，眞是傷透腦筋。如果沒有受種種限制的話，就能相當的享樂。

不要說了／不是說好，不說這種事!!

總而言之，要儘量利用4處的快速貯存和電池記憶，這共5處的記錄處。一旦有貯存備份，如果覺得會失敗的話，就可馬上重置來過，要用這種想法多加嚐試。

對／諸神紀事，是相當具有耐心的遊戲。但要完全攻略，不知要到何時才休呢？

我不太願去深入想這個問題，這種遊戲是要用一生的遊戲。



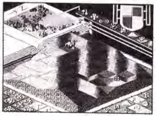
◀結果、只有這種方法，也就是貯存。

實戰 10

問題在於騎士

◘要點：必須完全抑制騎士，否則就沒有任何希望

NO.136 ▶ BINWILING　法國革命



在這裏，抑制騎士是最重要的，因此必須儲存神力，以便能隨時發動沼地攻擊。總而言之，這個面著重速度。初期配置於山上與海岸線，會相當吃力。記得儘快下山，往東方大海洋處。

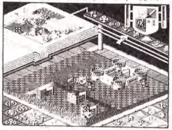
沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人數	1	1
地震	×	○
沼澤	○	×
騎士	×	○
火山	×	×
洪水	×	×
國家間決戰	×	○

◉環境條件是非常吃力的

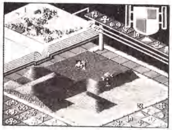
這裏的環境條件非常艱難，這是由於騎士出現的速度非常快，而唯一的救星就是能够使用沼地。不過仍然很吃力，因爲要在騎士出現之前的短時間內儲存神力，才能發動沼地攻擊，也才能够下山去海邊。

然後要擴大領土，儲存神力，如果儲存失敗，那麼唯一的方法是重置(RESET)。總而言之，這個面是要常做儲存(SAVE)。

若能成功地儲存神力，就要反攻。使用沼地來把前線推回。雖然並不如想像中容易進行，但若不快速行動，則恐怕會被對方做國家間大決戰。最重要的事爲掌握控制器的操作方法。



▶總而言之，騎士會馬上就出現，其速度比企業號或大和戰艦還快…可惡。

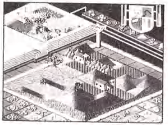


▶神力少量時，想要下山去海邊，基本上就要避免破壞山。

◉騎士會不停地出現！

如果不馬上應付騎士，第二、第三個騎士馬上就出現。對付一個騎士就已不容易了，何況同時有好幾個，所以要絕對避免去同時對付多個騎士。

因此，掌握速度非常重要，必要時可使用暫停。避免不必要的游標移動，時間是如此寶貴，這也是「時間就是金錢」的驗證。



◀你看，第二個、第三個騎士接踵而來，要懂得如何應付這種波狀攻擊。

◉東方的海洋是希望之海

此時最重要的問題是「如何抑制騎士？」但是百分之百實行的方法並不一定。

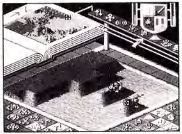
最好的方法是不要理會騎士。看地圖，神的陣營是在西北，惡魔的陣營在西南，這樣的話只能去東方了。使用象徵和聖地集合指令來引導領導者去東方。GO, GO, EAST !!

當然，在去東方的同時，別忘記要領導者和住民合體。而且，頻繁的使用聖地集合指令也應該會變得更強。此外，還要記得對敵陣發動沼地攻擊。

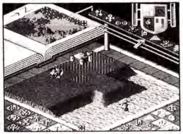
領土澗及東方的邊緣時，領導者的能力可能已近顚峯，應可開始反擊。以象徵引導領導者回去西方。從出發點附近南下進入敵陣，並保有充分神力，再連續以沼地攻擊對付一、兩個騎士。

將象徵射入敵陣，在領導者進入敵陣後，就變更指令爲戰鬪。若神力減少，就要以合體的同時來掃討惡魔住民。必須常改變象徵位置來誘導領導者，避免一些多餘的活動。

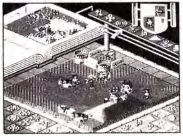
倘若非得與騎士戰鬪不可，則以象徵誘導增加神力的領導者去騎士通道即可。若不幸輸給騎士的話，就非常悲慘了。



▶以移動象徵的方式去東方，不論何時，曙光始終從東方照射。



▶到了東方邊緣時，領導者神力也增強了，就要往西方。



▶必須攻入敵陣，如果領導者變成最強的話，已經形同獲勝。

有關戰鬪……㉕　改變看法，有時能帶來曙光

說老實話，開始寫此原稿時，尚不能攻略這一面。

在這裏，可以洩露這個秘密嗎？

這時候應該沒有關係了，因爲終於掌握有攻略諸神紀世之鑰。

眞的？到底是什麼？

剛開始，非常逞強，想要與騎士打架，但是都失敗。在這種紛亂氣氛下開始寫原稿，但在中途突然發現東方有出路。

那種事，一看就知道了。

也許是視野狹窄，只專心注視騎士而已。一旦注重東方，就往東方，馬上就攻略了。也就是說爲了一點小事，展開完全的改變，即是諸神紀世。在困局僵持面時，不如稍微改變看法，也許可以簡單地攻略。



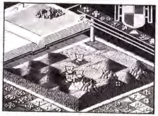
◀最初怎麼也無法獲勝。

實戰 11

要充分保護弱者小豬

◘要點：如何讓無體力的小豬，儘早變成騎士

NO.188 ▶ VERYASLD　三隻小豬



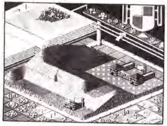
最惡劣的情況是、馬上附近就住有惡魔側的住民。受指令的限制，這一面也是相當困難的。惡魔會頻繁使用沼地和火山來攻擊！而自已只有騎士能使用而已。製造騎士的神力較易儲存，但是強的騎士卻不易製造，重點在於如何快速製造強而有力的騎士。

沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人數	5	2
地震	×	×
沼澤	×	○
騎士	○	×
火山	×	○
洪水	×	×
[illegible]	×	×

◉這是個最容易死亡的世界

所看到的「三隻小豬」可愛但不中用，是最容易死亡的世界。而且住民的增加也被設定為少量，是最艱難的世界。惡魔雖然不能使用騎士，但當敵人在眼前時，若無快速行動，馬上就會遭遇沼地與火山的攻擊。

因此，在這裏的唯一方法是馬上逃出，在遠處儲存神力，再以騎士攻擊。

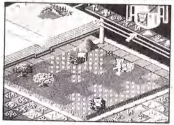


◀開始時，神與惡魔就在眼前。雖然己方人數衆多，但地形對惡魔有利，還是趕快逃亡吧！

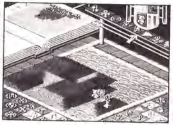
◉須常使用象徵、但不可長途旅行

雖然說要迅速逃亡，但若狀況不允許時，就要增加領導者的神力，如此才可放心行走移動。應該要不斷地做合體。本應建築物要成最大，但住民出來要花一段時間，所以不要把房子建得太大。而能力一定要儲存到一半黃色的程度。

終於要開始脫離了。但是對於該去東方還是西方猶豫不決時，此時就要看惡魔朝著那一個方向而定。應該是要往東方發展。移動時必須注意領導者的體力，為了不讓領導者死亡，應將其用盾牌情報記號下。若體力減少，就讓他休息；對於惡魔的攻擊不予理會，以找到新天地為優先。



◀如果建造最大的建築物，人出來前要花時間。要用小建築物讓他們合體。

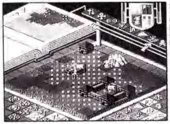


▶總之，要強化領導者，否則無法順利逃亡。有強化的領導者才能尋找新天地。

◉別急著製造騎士！

雖然可以在出發地點努力以速攻方式製造騎士，但是如此便不能製造強的騎士，反而會消耗大量神力，這並不是理想的方法。事實上，我絕不會用這種方法獲勝（什麼，是我笨嗎？少管閒事了）。

製造大量騎士不如製造少量而精銳的騎士，絕不可操之過急。

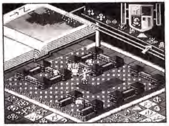


◀這個面雖然只能使用騎士，也不可操之過急而製造出弱的騎士，這種環境是很難困的。

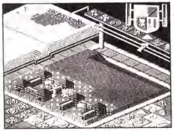
◉結果是合體

要點即是如何製造強的騎士。換句話說，也就是要如何做有效合體。要在短時間內強化，最好在敵人無法輕易攻入的地方。所以必須儘快脫離，愈快對後來的展開愈有幫助。但是須注意、領導者在弱的狀態下移動，是危險的自殺行為………。

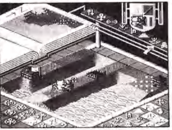
結果是、能夠巧妙合體的遊戲者，幾乎就接近勝利了。



▶問題是該如何有效地繼續合體，能做得巧妙才可生存下去。



◀接著開始移動、要對著東方或西方進展是決定於惡魔的前進法。必須儘快儲存神力。



◀同時，騎士要用聖地集合，讓領導者繼續增強，避免騎士中斷。

有關戰鬥……㉖　艱苦的環境、才是合體可用武之地

我最不喜歡很容易死亡的世界!!也討厭青天!!白雲更是混蛋!!

說什麼話！說這些也沒用。應該說說在這種容易死亡的世界應該注意的事。

絕對不可以長途旅行，這我已經說過了。

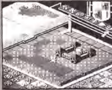
破壞建築物，把住民趕出之前，要在周圍整地，為節約神力，去海邊。

對，最重要的是製造能克服環境的強力身體，身體強的話，就可以稍微做一些較勉強的事。

也就是合體，確實，有強壯的肉體，就能長壽到某一程度。

沒錯。如何在短時間內做最有效率的強壯領導者方法，這是很重要的。

但是，斧先生對這種面覺得棘手，在旁邊看的我覺得有趣，忍不住想笑出來。



◀如果不能快速行動，馬上就會死亡。

実戦 12 國家間大決戰(ARMAGEDDON)的長途

◘要點：用騎士和疑似火山奪取神力

NO.212 ▶ JOSEALOW　法國革命



雖然環境沒有想像中艱苦，但因爲指令有所限制，仍有不便之處。例如，整地時只能使用隆起的方式，只能使用騎士來攻擊等。而惡魔除了洪水之外，可使用一切的方法。但由於有這種程度上的差異，卻能激發昂揚的戰鬪……。現在，你可能已經成功的完成初級的挑戰，向中級邁進。

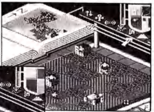
沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人數	3	3
地震	×	○
沼澤	×	○
騎士	○	○
火山	×	○
洪水	×	×
國家間決戰	○	○

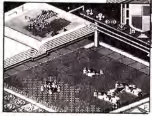
◉這裏、要重視速度

總而言之，在敵人發動攻擊以前，就要讓領導者變身爲騎士，速度要非常快，這是勝負的關鍵，否則後來成功的機會將十分渺茫。

騎士是強而有力的攻擊法，所以要努力進行合體，且向東方擴大領土。由於要儘快製造騎士，所以暫時不管敵人的攻擊(要破壞無底沼，雖然也會破壞建築物)，不過一旦製造騎士之後，便要開始反擊，且將象徵豎立在敵人的境界附近。

▶雖然說過…、要暫時不管惡魔的攻擊，但無底沼例外，如果不使用地震，便會後悔莫及了。這面是最奪重人命的面，要儘全力修復。





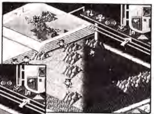
▲既然只能使用騎士和國家決戰，重點就是要知道如何製造騎士。由於惡魔也能使用最後國家間決戰，所以要儘量估優勢進行這面遊戲，否則這面是不易成功的

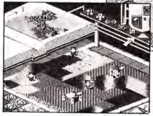
◉糟糕！一直遭遇攻擊…。

如果在序盤製造騎士失敗，就會遭到相當不幸的結果，因爲惡魔會連續施用多種天變地異。果眞變爲如此。只有等待滅亡，毫無對策。

因爲神力不會增加，所以沒有方法採取任何行動，乾脆重玩，一次攻略並非易事，任何事仍有賴經驗。

▶只好不管火山的攻擊，也沒辦法進行修復。而且惡魔只要發動一次攻擊以後，就會連續攻擊，如遇這種情況只能想開一點趁早投降了。

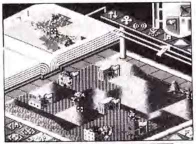




◀惡魔 會連續發動簡單的地震，對無能爲力的你，連地震也無招架之力。所以完全修復是不可能，只好儘可能的做部分修復。

◉用疑似火山來決定勝負。

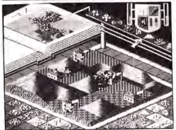
▼製造騎士後要在境界附近豎立象徵，開始反擊，採用聖地集合，集結在前線。



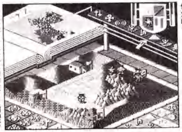
終於、在境界附近豎立象徵，而自己的住民又已經來到，就要展開反擊。騎士要直接送入敵陣，住民則繼續和領導者合體，準備產生第二個騎士。在此期間，遊戲者要展開疑似火山作戰，就是儘量推起土地，如果不能推起，就用象徵移動，稍微前進，至有建築物的地方再做推起。

推起有一陣之後，應該能夠發現惡魔的天變地異消失，因爲不能自由的補充神力，到這種地步轉變對你比較有利。看好盾牌情報，選擇適當的地方決戰。

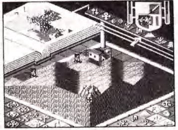
騎士和疑似火山的兩面作戰效果相當好，不只在這面可使用，在其他各面也能自由應用。攻擊惡魔時不要只使用一種攻擊法，使用搭配後的攻擊法可發揮更大效益，甚至在不利的面也能獲勝。



▶在前線採用疑似火山作戰，且伺機奪取惡魔的神力。



▶將地圖捲軸移至所用之處，再發動疑似火山。



有關戰鬪……㉗　疑似火山的應用範圍很大

疑似火山相當有效，沒想到竟有如此大的威力。

我自己也十分吃驚，那麼麻煩困難的面，竟然可以簡單的攻略。

沒錯，每一個使用疑似火山的人都會感到吃驚。

火山雖然會大量消耗神力，但可放心儘管使用，只是若在前線附近使用，後來的修復工作就很吃力。

不會的。如果在敵陣全部製造疑似火山，就用不著修復，直接進入結局。

原來如此，眞是最好的方法。

不過有件事要注意，推起的時候不要太得意忘形，免得不小心連自己的建築物也破壞了。

是的，我知道。在後面我曾看過你發生這種情形。

……。你眞是一個討厭的傢伙，是不是要找我的麻煩？

不是的，別冤枉我，我一向都很尊敬你。



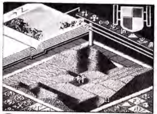
◀火山的成本與效果，是差了些。

實戰 13

忍耐是不是唯一的方法？

◘要點：遊戲執行速度要慢，儘量提高本身速度

NO.379 ▶ BURKOPDOR 草原



不知不覺中會大叫的面。惡魔可使用一切的天變地異，頭一次來到這兒的遊戲者可能不知如何是好，在這面唯一的方法是正確的操作控制器，重視速度、擴大領土。這面會讓你不自覺的嘆氣。

沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人数	1	1
地震	×	○
沼澤	×	○
騎士	×	○
火山	×	○
洪水	×	○
[illegible]	○	○

◉要冒著生命危險擴張領土

這面會讓你傷腦筋，不能做任何事，要怎麼辦才好？但有一個方法，就是要儘量擴張領土。等待領導者有相當的對抗力量，問題是要如何栽培領導者？唯一方式就是速度，要使用暫停，移動游標，讓遊戲的速度變慢，儘量節省時間。不顧一切的忍耐，加強鬪志!!



◀因爲時間寶貴，在這種情形時，遊戲速度要放慢，珍惜本身處理時間。

◉修復時亦以速度爲要

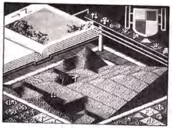
當惡魔的攻擊變得猛烈時，要用暫停應付。實際上，除了指令之外，要不斷的使用暫停，否則一般人是很難應付的。如果不使用暫停，而想擴張領土及修復，可視爲不具備「神的本能」，根本辦不到。

要用比惡魔攻擊前更快的速度修復，損傷就會比較小。而遊戲的速度則儘量放慢，不斷的使用暫停。

雖然說的容易，做的時候却沒有那麼順利。這面怎樣說明也沒用，怎樣建議也白費。只能告訴你要嘗試多次，自己摸索。



◀即使使用暫停，也能夠在其間移動游標。在此間，惡魔會停下來等待你的暫停恢復，所以一定要使用暫停。



◀要注意。修復時使用暫停，移動游標。太急反而會失敗，要爭取額餘的寶貴時間。

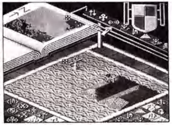
◉怎樣奪取神力

怎樣才能防止惡魔的攻擊？既然不能使用天變地異，唯一的方法就是前線推起或使用疑似火山。但需要強而有力的領導者。

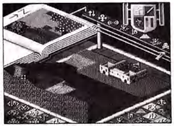
其實，這面的必勝法尚未掌握，目前，勝率頂多五成，能獲勝的方式是領導者能够成功的逃至西方。儘量的使用儲存(SAVE)。

縱使遭到若干攻擊，也要等領導者能力轉強時，才能發動特攻，也可以使用疑似火山，但仍須注意，避免操作失誤。如果急著操作絕對會失敗，所以要儘量使用暫停，控制遊戲速度和儲存。

◀如果能成功的讓領導者逃亡，就能戰鬥到某一程度，所以希望逃亡時能夠順利。



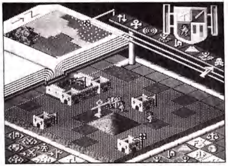
◀如果能成功的逃亡，用疑似火山或推起前線，也能漸漸地恢復領土。



◉要逃亡

在這面要不斷地逃亡。這是不易滅亡的草原，而且在逃亡時也能增強能力。暫不管火山的修復，連地震也避免使用。加強領導者的能力。等領導者能力變強以後，就要冒著生命危險攻入敵陣。

要注意神力，因爲不能使用象徵移動就不妙，所以一定要留下能移動象徵的神力。如此一來，這面就能獲勝。



有關戰鬪……㉘　難解面更要重視基本的竅門

終於出現超難面。

我還沒掌握確實獲勝的方法，雖然詢問朋友，但遺憾的是無法完全了解攻略法。

雖然使用速攻，但沒有效果，強化領導者可能是唯一的方法。

這種超難解面，我想還是掌握基本的竅門最重要。例如，爲了要速攻，必須要擴大領土，並誘導領導者的象徵。

對，說不定真的要這樣，這是基本方法最重要，雖然不困難，但操作絕對不能失誤，每一次都要儲存起來，若是失敗，重新再來。用這種方式進行，可能相當有效。

幸好舞台是草原，如果環境過於艱苦，可能就得投降。

沒錯，就是因爲草原，才能放心的大逃亡，而且幾乎不用擔心體力。



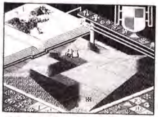
◀確實實行應該做的事是重要的。

實戰 14

先提高威力的人將會獲勝

◘要點：條件差不多相同，操作失敗是生死的關鍵！

NO.555 ▶ QAZUBOY 大江戶



神和惡魔都不能做任何事，只是擴展勢力，並用格鬪決定勝負。要快速而有效的合體，才能得到成功。

這面的特徵是能盡情享受在前線互相攻擊的樂趣，這面並沒有想像中困難，只要適當的操作控制器。

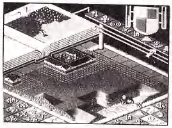
沼澤	淺	
水	致命的	
	YOU	COM
人数	1	5
地震	×	×
沼澤	×	×
騎士	×	×
火山	×	×
洪水	×	×
國家間決戰	×	×

◉就位、開戰！

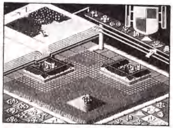
條件差不多相同，双方都沒有天變地異。如果有不同的地方，也只是初期配置的人數不同。決定勝負的關鍵是在領導者的使用法。如果遊戲者能玩到這面，應該就不必再對領導者的使用法多做解釋，遊戲者本身應該很清楚如何使用。

可以自由的操作，因為双方完全不能使用天變地異，表示必需要用其他代用指令使用。如此展開應是相當有趣。

因爲水是致命性的武器，可做迷你洪水與前線連接，而前線的推起和疑似火山也能自由使用。使用領導者做代用騎士時，在結局會更活躍。這面可說是自由面，要儘情享受自由的樂趣。



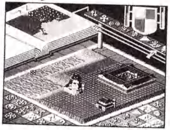
▶水是致命性的武器，所以要把惡魔的住民全部沈沒在水中。這面是自由的攻擊面。



▶双方都不能做任何事，所以在前線推起戰的可能性反而大增。控制器的操作應該沒有問題了吧。

◉惡魔的攻擊，是可愛的

惡魔並非默默地承受攻擊，但也不至於有效的反擊，所以儘可放心。此時會派遣約一半黃色程度的領導者來，大家將惡魔團團圍住，悠閒自在的在前線爭奪城池即可。



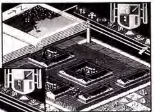
◀惡魔能做的，頂多是這種程度，所以不必擔心。

◉特別要注意，操作失敗

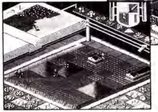
要避免粗心大意，條件差不多一樣時，對不會操作失敗的惡魔較爲有利，所以一定要小心。

這種操作失敗的例子不會常常發生，萬一操作時嚴重失敗，會馬上被惡魔攻擊。

此時已攻略了此遊戲一半，而且你已非初級者，所以不要輸得太難看。



▶惡魔不可能因爲操作不當而導致失敗，這是非常不公平的條件設定，所以常希望惡魔有時會犯錯。



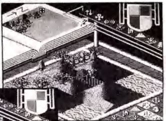
◀糟糕，弄錯了，把隔壁的地域也堆起了。如果一直重複犯這個錯誤，很容易變成苦戰。

◉諸神紀世，究竟多有深度？

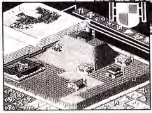
諸神紀世不是簡單輕鬆的遊戲。也絕非是日本人所創造的。廢話少說。

大江戶世界應該是比較困難的世界，但這面却一點也沒有這種感覺，其結果是決定於條件的設定。

遊戲者攻略的方法不同，其玩法就不同，這是一個具有深度的遊戲。那麼，到底要玩幾次才能完全攻略呢？



▶特別喜歡法國革命時代的建築物，雖然不喜歡其中的磔刑台和斷頭台，但不愧是法國製造的遊戲。(嘿…。並沒有特別關連)



◀大江戶是美好的世界很值得鑑賞，而且具有農村般悠閒自在的氣氛。

有關戰鬪……㉙ 考慮諸神紀世

來到這裏，會覺得意外的簡單。

如果都是超難解面，說不定有些遊戲者就乾脆放棄。確實沒錯，很多人大都是慕名而購買，抱著嘗試的心理。

的確。否則不就全嚇跑了。善與惡、神與惡魔的不勢兩立的對立，在東方概念是很稀薄的。最後目的是使住民繁榮，却又互相殘殺，不是讓人覺得很矛盾嗎？

這沒有什麼矛不矛盾，國家間的決戰是既定事實。

是嗎？又如果不懂西方宗教的人該如何玩？在東方也有人鬼共存，勸人向善之説的宗教條理。

這的確是有宗教色彩的遊戲，但不懂宗教也能盡情享受其中的樂趣，所以不必考慮這回事。

對呀！總之，最要緊的是把它當成一件有趣的事，融入樂在其中。

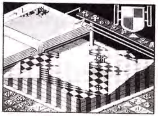


◀爲了最後國家間大決戰，要繁榮住民。

実戦 15 好像惡魔般似的惡魔攻擊

◘要點：基本的忍耐不要忘記

NO.827 ▶ BURSODDOR 可笑國



神和惡魔皆能實行所有指令的面，看起來似乎很公平，事實上惡魔是絕對有利的，玩的時候就可以知道。惡魔的連續攻擊一下子就攻來，逃亡對環境艱鉅的可笑國，過程同樣不順利。在海濱的惡魔，在山頂的神，差異很明顯。

沼澤	淺	
水	有害	
	YOU	COM
人数	1	3
地震	○	○
沼澤	○	○
騎士	○	○
火山	○	○
洪水	○	○
國家間決戰	○	○

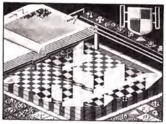
◉惡魔般的面

這面若是按照普通的玩法，在沒有做任何事前，就會遭到地震的攻擊。

雖然運用所有的智慧和努力操作，要攻略也不是一件簡單的事，必須回想過去所儲存的一切知識，做總動員進行。

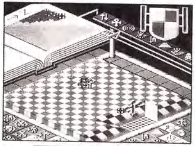
不要一直抱怨，唯一的方法還是要去東方，但這段期間，惡魔的地震仍會毫不留情的來襲，移動比修復重要，但增加住民爲最優先。

例如，要利用儲存、暫停，遊戲速度及複合鈕多管其下，要破壞城池時，先用L和X鈕破壞四個角落，人就容易出來。總而言之注意鎖細地方，以重視速度般的向東發展。同時也不要忘了檢查惡魔的狀況，目前而言，逃亡是最爲優先的。

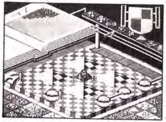


◀惡魔會繼續發動天變地異，如果每次都應付，很容易消耗神力。

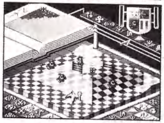
▼在這裏應付惡魔還不如趕快去東方之海，但這也是最容易死亡的可笑國。



▶用L和X的鈕就可以把人趕出來，問題是神力夠不夠，如果神力充足就無所謂……。



▶因爲這面很艱苦，所以不要讓住民毫無意義的流浪。總之，性命要緊。

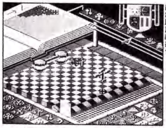


◉不要忘記基本

不管看起來多麼複雜，這兒仍應用基本的組合。

正確的控制器操作。以及不斷的隨時儲存，多用暫停、合體、象徵移動等。

用這些方法組合，來確實、一步步花時間前進。也要避免領導者死亡，例如因爲地震，領導者被趕出來時，馬上要整地集合，誘導到附近平地去。

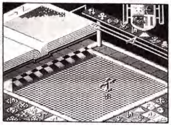


◀不管在那一面，要多用象徵來誘導住民，不使用這種方法，就不可能制服諸神紀世。

▶已經說過好幾次，要記得有效利用儲存功能。當然，是在錯誤發生前記錄才有效。



▶先對低地展開。這方法是基本中的基本，可以完全不必重視開始時的出發地點。



◉不能獲勝的時候

如果這樣還不能獲勝，先停止遊戲，休息一晚上説不定會發現新的方法。或用面跳躍的方式去不同的面，如果太注重一個面，就會失去遊玩諸神紀世遊戲的樂趣。



▲一切努力都是爲這面，所以要盡心盡力。

有關戰鬪……㉚ 有關實戰篇終了

諸神紀世有很多樂趣。很難得有壓倒性優勢，歡喜的施展了國家間的大決戰後，就在地圖中央等待惡魔來到，但不料來到的非惡魔而是蝸牛，眼看我的民衆被蝸牛一一吃掉，變成Game Over。歷經此劫，有一陣子眞不想去玩諸神紀世。

諸神紀世是有深度的，深到差一點被溺死。不過這就是諸神紀世的魅力所在，好像有一位人説過：「在諸神紀世的卡帶中也有神明存在」，我好像漸漸了解了這句話。

雖然很辛苦，但是有一段充實的時光也滿值得，諸神紀世還是偉大的。

會不會過於充實了呢？

説不定，所以還是要好好休息，不要玩過頭。

到了這兒就已經結束了，儘快的休息吧！

終於用不著再工作，能夠玩得很開心。



◀要好好享受有深度的諸神紀世。

諸神紀世之研究

訪問神中之神彼得，毛里紐

無法歸類於任何過去存在的遊戲，「諸神紀世」是獨創性的遊戲。
「諸神紀世」的誕生與進化。
探索作者彼得．毛里紐的背景，概念及未來。

諸神紀世就是成爲神

由於推出超級任天堂版、ＰＣ版及塞加版的「諸神紀世」，「諸神紀世」的名稱已廣泛的在遊樂器遊戲迷之間流傳，但可能還有人對遊戲內容不甚了解，因此從「諸神紀世」的概要開始說明。

「諸神紀世」的最終目標是要讓惡的種族滅亡，使神的種族統一地上世界，所以遊戲者要當作神開拓土地，幫助種族繁榮，藉引發地震、火山活動、洪水等災害來防止惡的種族的發展。開拓土地，製造平地讓人們得以建造房屋或城市。人們住在房屋中，也可學習戰鬥技術。當人口增加，神的種族繁榮，角色是神的遊戲者也可從中獲得巨大的能力。

在這裏有一個「諸神紀世」的最大特徵應予注意，就是在遊戲內全場的人物中，是無法做一單獨完全的操作，遊戲者的角色雖然是神，却無法直接操縱人，只能指導或命令人們。譬如說，使用圖框指令下達「建造建物」的命令，則人們自己會去尋找能建築房子的地方，並在那裏建造房屋或城。也就是說可以命令建造房屋，却不能指示建造的地點。

遊戲者是神雖能命令統轄全體種族，而人們接受神的命令，但却會按照自己的想法去行動，這就是「諸神紀世」與其他遊戲的不同之處。若有人認爲不能直接操控種族可能比較沒有意思，這是錯誤的想法。因爲種族中每個人皆具有自我，同時這也就是「諸神紀世」有趣的地方。人們按照命令而採取行動，而且非常拚命，觀看這種畫面，會覺得自己眞的當了神，有種不可思議的感覺。

我不反對認爲「諸神紀世」是會造成狂痴。由於剛開始並不容易玩，要花上一段時間才會覺得有趣。若能了解遊戲內容會更覺得有意思。我認爲遊戲本身並不狂痴。

畫面上有虛構的世界及支配此世界的神與惡魔。當神就是「諸神紀世」最有趣的地方。



◀採訪時，彼得．毛里紐先生看起來正衷心地享受「創作遊戲」的樂趣。

使用樂高積木創造天地!?

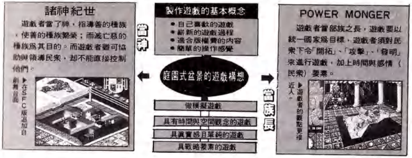
彼得．毛里紐先生在舉行雜誌同業的宴會時被問：「您用什麼製作『諸神紀世』」？

他這樣子回答：

「樂高(LEGO)積木(BLOCK)!!」

他的回答令我吃驚。所謂的ＬＥＧＯ　ＢＬＯＣＫ就是在歐洲誕生已有一段歷史的積木型組合玩具，我小時候也常玩。他繼續說。

「用ＬＥＧＯ　ＢＬＯＣＫ研究如何成爲諸神紀世的基礎。用ＬＥＧＯ　ＢＬＯＣＫ製作山或凹處，製作海的部分就用實際的水。甚至有使房間泡水的經驗(笑)」。



▶在SFC版追加自創舞台面

▶遊戲者的觀點更接近人。

看了「諸神紀世」的畫面確實可以瞭解使用ＬＥＧＯ　ＢＬＯＣＫ製作「諸神紀世」的種種。令人覺得他的構想是常人無法到達的天才領域。

在「諸神紀世」追加舞台集中「幸福之地」的六世界中，有所謂「ＢＬＯＣＫ　ＬＡＮＤ」，這ＢＬＯＣＫ　ＬＡＮＤ即成爲「諸神紀世」的基礎，ＢＬＯＣＫ　ＬＡＮＤ的世界包含土，連建物、人、樹都用ＢＬＯＣＫ畫。看哪！ＢＬＯＣＫ　ＬＡＮＤ使「諸神紀世」更具說服力，但是在ＳＦＣ版中刪除ＢＬＯＣＫ　ＬＡＮＤ眞令人遺憾。

製作自己想玩的遊戲

「我製作遊戲的原則是要製作自己喜歡的，自己想玩的遊戲。若製作自己喜歡的遊戲的話，在製作過程中也覺得很有意思。當然，在製作完成之後也會繼續玩。像諸神紀世這種遊戲，已經玩了一千多個小時還是樂此不疲。」

通常遊戲製作者對自己的遊戲比較容易玩膩，但是彼得．毛里紐先生却比全世界任何人更愛玩「諸神紀世」，也就是他自己對「諸神紀世」已投入到這種程度，接著，他再說要製作自己喜歡的遊戲的另一個理由。

「若是製作了自己喜歡的遊戲，世界上一定有和我相同嗜好的人去買這遊戲。」

他這句話聽起來似乎有些自我陶醉，但是「諸神紀世」獲得全世界的支持，這個事實肯定了他的想法。反過來說，受到人們的敬佩更能使他貫徹自己的想法。

製作遊戲的第二個基本概念，據他說是構成嶄新的遊戲。

「遊戲的首創性非常重要，而且我認爲在視覺方面極需新鮮感，我不喜歡模仿有趣的遊戲，我自己會玩，但絶不模仿他人的作品。」

他這番話諷刺了日本的遊戲業者。在遊戲的世界中被認爲是加工國的日本很少去首創遊戲。因此「俄羅斯方塊」或「諸神紀世」這類暢銷作品可能會造成正面的激勵。彼得．毛里紐先生可能考慮了這件事，因而問我。

「你認爲日本會製作類似諸神紀世的作品嗎？」

我明確地回答：「是的」。

第三個製作遊戲的概念，據他表示：「內容必須値得版權費」。

「遊戲時間最少24小時，而且要製作超過版權費，能令人滿足的遊戲內容。」

通常，遊戲時間長會使人生厭，而且個人電腦版的「諸神紀世」是使用 500 面、４個世界，能使人簡單且長時間的玩。同時，有編輯模式與對戰模式充分構成。

彼得．毛里紐先生最後一個製作概念是要講求單純。

「雖說必須講究遊戲內容，但也須能簡單操作這是很重要」。

這些基本概念經由「諸神紀世」獲得證實，

＊本文中所使用的諸神紀世畫面照片是超級任天堂版，在POWER MONGER 是使用作爲 AMIGA 電腦用開發中的畫面照片。

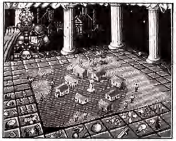
同時也被充分運用在下一個作品「POWER MONGER」中。

POWER MONGER 是要當族長

遊戲者的目標是做村長侵略其他村子或是合併其他村子來統一國家。在「諸神紀世」是要做爲神，如此所謂遊戲者的視點降低了，變得較有親切感。在這裏，由於視點由神變爲一族之長，因此對遊戲的變化做一說明。

首先，遊戲者由一個神變爲一個人，所以沒有引起地震或洪水等災害的超自然力，控制人的命令是以「移動」、「開墾」、「發明」構成，能做的事就有所限制。相反的，天候災害的自然力有時成爲令人束手無策的大障礙。而且，人的行動與自然有莫大的關係，正如實際的世界一樣。譬如說要開墾無法破壞的土地時，人結果會受自然災害的襲擊。在「POWER MONGER」中，神以另一種形式存在，遊戲者則爲他的臣民一住民。

時間的觀念亦爲一大變化，在「諸神紀世」中，是很有時間性的遊戲，有時間的存在。但在「POWER MONGER」中，時間是遊戲過程的重大要素。不下任何命令，僅僅注視著畫面，人們的活動會因季節而有所變化。會下雨、下雪；草也會繁茂、枯萎，土地就會有微妙的變化。而且，據說每隔十年，每個家庭就會有孩子出生。在「POWER MONGER」中的時間爲遊戲世界帶來更強烈的眞實感。



◀毛里紐先生的下次作品「POWER MONGER」也是「諸神紀世」性的遊戲。

同時，時間的觀念也是「POWER MONGER」的招牌，甚至成爲其特性。前面說過，光看畫面人們就會活動，其實這種活動就是人的生活。而且遊戲中有一千多個人登場，每個人都有他自己的個性，每個人也有他自己的名字，丈夫或妻子，有無子女，工作等事都已詳細規定。同時，在國內有好好幾個村落，也各有其特徵。譬如說森林附近是樵夫的村子，山岳地帶是礦工住的村子。也能在樵夫的村子讓村人製造弓箭，準備武器。

這些人的生活詳細地在畫面上呈現，所以光看也不會厭煩。在「POWER MONGER」能充分享受彼得・毛里紐所說的「庭園式盆景」的遊戲樂趣。但在人格部分，毛里紐先生仍不滿意，就在遊戲中賦予人感情。

「所賦予的感情不是很完全的。譬如村子被侵略，假使有一位父親被殺，他的小孩絶不會服從侵略者的命令。而經常等待報仇的時機來到。」

彼得・毛里紐先生告訴我，這種方法已經超過利害，甚至令人覺得可怕。沒想到在電腦遊戲世界中可採用人的感情。這樣的話，會不會在敵對的村子間發生「羅密歐與茱莉葉」的故事？彼得・毛里紐先生現在仍保持向人格與感情挑戰的態度。這種情報，使人無法忽視「POWER MONGER」。

「POWER MONGER」承襲了「諸神紀世」的基本概念。正如同彼得・毛里紐先生所說「表現更眞實的世界」，有關的動畫也特別提高水準。「POWER MONGER」的世界中，不但有河、鳥、人的動作也有更詳細的描寫，而天候與地型的變化更是漂亮利用照片型式的表現，再加上地圖的迴轉功能，放大與縮小的運用。這般複雜的遊戲，我問他操作方法會不會太難？彼得・毛里紐先生搖搖頭回答。

「雖然如此講究細部的製作，但在玩遊戲時不必擔心這種事。使用滑鼠就可很輕鬆地玩，非常簡單。」

「POWER MONGER」目前並非完成品，尤其是作者的滑鼠的操作部分有點不佳，所以目前還不能說出遊戲心得，但看了畫面，就覺得畫面很漂亮，也似乎容易操作。

在「諸神紀世」是要成爲神，但這次「POWER MONGER」是要當村長，我想再過不久，全世界就能玩到這個遊戲了。

還有諸神紀世2

在訪問中，彼得・毛里紐先生告訴我一件令人驚喜的事。

「諸神紀世2的架構大致上已定案了。這一次我想對新的視點挑戰」。

沒想到，「POWER MONGER」尚未推出，就又想出了「諸神紀世2」。原因或許就是製作的是自己喜歡的遊戲吧！

彼得・毛里紐先生的庭園式遊戲，是從「諸神紀世」(神)到「POWER MONGER」(村長)，像這樣，視點由大而小。

「做模擬性遊戲時，規模或視點較大比較容易操作。將神→國→村長→人之過程縮小，遊戲製作就更困難。有名的NASA做的蟑螂模擬生態，就花了十年時間(笑)」。

如此，「諸神紀世2」就變成國家間戰爭或是究極之人的模擬遊戲？我這樣問。而他回答：

「製作人生型態的模擬遊戲可能會較無趣。既是遊戲，就該令人覺得有趣。如果有一種遊戲是關於布希總統的一生，說不定會很有趣(笑)」。

總而言之，彼得・毛里紐先生的「POWER MONGER」和「諸神紀世2」一定能帶給我們有趣的世界。

DATA COLUMN

●庭園式盆景遊戲

據彼得・毛里紐先生所說是"Environmental Entertainment"也就是"由環境設定世界的遊戲"的意思。

●介紹彼得・毛里紐先生的背景

●略歷

1959年出生於英國基爾福特（Guildford）（亦爲愛麗絲夢遊仙境作者之出生地）。從Bearwood 大學和南 Amption 大學畢業。相繼任職於三家電腦相關公司後，設立 Bullfrog 公司(1987年)，而在1989年推出「諸神紀世」和「諸神紀世天堂」。

●興趣與背景

閒暇時享受越野摩托車及攀登岩壁的樂趣。愛好音樂，如馬勒、貝多芬及龐克，並依情緒不同而有不同的音樂愛好。

●性格

非常熱衷於研究，易於投入。非常不喜歡電視，他說他對於情報接收者的電視完全不感興趣。

●喜歡的遊戲

過去沈溺於「辟邪除妖」，差點被公司革職。據說居然還是繼續玩。他擁有 PC Engine，其中，他喜歡「PC原人」。

●試管城市的巧合

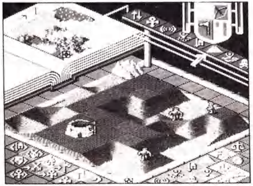
在美推出即廣受歡迎，同時也登陸日本的都市計劃模擬遊戲—「試管城市— SIM CITY」，其庭園式盆景之構想，和「諸神紀世」類似。關於這一點，彼得・毛里紐先生說「純屬巧合，『諸神紀世』與『試管城市』之間並無任何的資訊交換，『試管城市』本身是非常好的遊戲，我自己也很喜歡玩」。他有這種閑情，眞不愧爲天才。

●賦予遊戲更多的聲音

用不著再說明，最近遊戲音樂進步非常快速，但以音樂爲遊戲爲重要因素的作品較少，關於這點，毛里紐先生已成功地製作了具有意義聲音的遊戲。「諸神紀世」的心臟脈動聲，或是在「POWER MONGER」中人的呼吸聲，在一般狀況是慢慢的節奏，但遇上了危機就變快拍，節奏依狀況不同而改變，這對遊戲內容或狀態除有視覺性效果外，還有聲音的確認。

千里之路從指令開始

基礎的基礎篇



▲首先要了解配置在擴大地圖左右的指令圖框，否則就無法開始進行諸神紀世。諸神紀世基礎的基礎篇，是必須管理這些指令圖框。先了解指令，不要急著開始玩。

諸神紀世是特殊的遊戲，包括指令，都是其他遊戲所沒有的特殊指令。首先要了解指令，在畫面左下方的控制圖框Ⅰ區是整地，或對住民下命令的基本指令區。在畫面右下方的控制圖框Ⅱ區則是管理神之奇蹟或遊戲指令。按ＳＥＬ(選擇鈕)時就會依擴大地圖區、圖框Ⅰ區、圖框Ⅱ區順序移動。游標也會隨之移動。有的指令按一下鈕，就能連續實行，十分方便。

騎士鎖定

在地圖上有騎士時，可將處有騎士的地形鎖定標示於擴大地圖中的指令。假設有二人以上的騎士，連續在此圖框上按A鈕，就能依序顯示出在其擴大地圖上。

有時並不需要使用那麼多指令。看畫面上騎士互相殘殺的場面頗有趣（可別誤會心態不健全哦……），同時也能體會出接近勝利的感覺。

盾牌鎖定

有被盾牌情報標定的領導者，或被盾牌記號化的其他角色，或叫出建物的指令。用這種圖框指令所呼叫出來的，會在畫面右上方的資訊盾牌顯示三秒，有關這個角色和建物的資訊。

被記號化的人物資訊，一般是會繼續表示在情報盾牌上。

象徵鎖定

有領導者的場合叫出領導者，無領導者則顯示出象徵所在的指令。若是把領導者叫出來時，領導者的資料會表示在盾牌情報上。

例如，把敵人的領導者記號化，或欲使我方領導者成爲騎士所要做合體的場合時，這是相當重要的指令。

爲了要檢查領導者的所在地及資料，這是選擇使用頻度高的指令。

戰鬪鎖定

選擇這個圖框時，如果有戰鬪發生，則會顯示出戰鬪的場所。但戰鬪發生在兩個地方以上時，可用A鈕輪流順序叫出。

不過若沒有發生任何戰鬪，當然也沒有任何事。這個指令並不常用，除了確認最前線時才使用。

戰鬪指令

進行戰鬪，同時也能建造建築物的便利指令。敵人若在附近，就會和敵人戰鬪，獲勝時便可佔領敵人的建築物。如果附近沒有敵人，就會和平常一樣，替你建造建築物耕田。

和敵人連接的前線做小戰鬪的時候，或是不能使用騎士，要把領導者改變爲代用騎士的時候，就可使用這個指令。如果住民太弱，就會被擊敗，所以在實行前必須充分合體。這是一個相當方便而且重要的指令。

合體指令

附近的同伴會繼續合體，住民的能力會更強的指令。如果附近沒有同伴時，就會和平常一樣，替你建造建築物耕田。

這類指令可説是主要的指令。在諸神紀世中，增強住民的能力，就是等於增強神的能力。所以過了序盤的時候，以這個指令爲中心，使用的機會比佔陣還多。每一個住民增強能力，他們合體的領導者也會增強能力，所以有機會合體時要儘量合體。

聖地集合指令

會使領導者往象徵去的指令。住民並不是對著象徵，而是對著領導者開始步行。領導者和住民繼續合體，能力愈來愈強，最後產生一個最有力的領導者。

實行這個指令時，如果沒有領導者，最初碰到象徵的住民會變成領導者。假若沒有領導者，此後將造成許多不便的地方，所以要儘量避免領導者不在。而且，必須和象徵指令併用。這是能誘導住民的重要指令。

佔陣指令

讓住民建造建築物的指令，實行這個指令時，住民就會尋找平地建造建築物。會連續建造，不管任何地方，也不管有沒有敵人。

遊戲開始時，可選擇這個指令，但經常使用這個指令會有危險，必須在適合的地方改變爲合體，且用聖地集合指令修正方向。在序盤以外，這指令並不常用。

象徵指令

能在擴大地圖中，在自己喜歡的地方放置其象徵的指令。爲了要誘導住民，這是絕對必要的指令。如果想把象徵豎立在建築物中時，游標要記得對準建築物下側的角落。

沒有領導者，或神力不足時，便不能實行這個指令。誘導住民這個步驟，是這個遊戲中對住民的最大干涉。在某些面，這個指令甚至掌握勝負的關鍵，是超重要的指令。

整地指令

用A鈕推起，用B鈕向下挖，是基本中的基本指令，若和L鈕併用，就能够快速整地，所以要記得併用的方法。L＋A是推起兩側挖下一側，L＋B則以游標爲中心，朝著８方向的向下挖。除此之外，X鈕會將小建物的周圍整地到變成爲城，L＋X則可將城的四方推起做成小建築物。

整地所必要的條件（是建築物的條件或人的條件），按照面有所不同，要充分的確認。

盾牌重疊

若想看角色或建築物的資料時，就可使用這個指令。把盾牌疊在對象(美其名稱爲「記號化」)在惡魔攻擊的時候，把惡魔的領導者記號化，馬上就可看出其領導者是否已變成騎士，是一相當方便的指令。而且想要把領導者變身爲騎士時，爲了了解領導者能力究竟如何，使其記號化即可。雖然不是每個地方都可以使用，但仍可算是相當便利的指令。

地震指令

會在目前所表示擴大地圖的範圍內引起地震的指令。會使大地變成凹凸的天變地異，使建築物變小。

表面上看起來效果很大，實際上並沒有多大效果，因爲人不會因爲地震死亡（只有掉進致命性的水裏是例外的），效果反而比不上沼地。當做攻擊來使用，不如拿來當作破壞山，消滅沼地，或補助整地等，更能獲得較大效果。如果因爲表面上的效果而受騙，最後一定會後悔。

沼地指令

製造沼地的指令。沼地有淺沼地（人掉下去就會消失），和無底沼地(人掉下去並不會消失)。製造沼地，建築物就會變小，人也會跑出，跑出的人將會被沼地吞沒……這是一種相當險險的天變地異，雖然和地震不同，表面看起來不太厲害，事實上其效果比地震還大。只有平地才能製造沼地是其缺點。

領導者若是死亡，要把象徵周圍通通變爲沼地。

騎士指令

可讓領導者變身爲騎士的指令，而且在戰鬪力非常強的時候，甚至可用兩個騎士攻略一個面。

製造騎士前，要讓領導者充分的合體，能力增強了之後再讓他變身，以情報盾牌上黃色的長條圖做指標，最少能力必須超過黃色圖表的一半才可。

火山指令

在目前所表示的擴大地圖中建造巨大的火山（雖然沒有噴火），但有許多必須要挖到水面下，否則岩石就不會消失，因此整地也相當困難。如果推起一層的效果不大，就必須推起二層以上。

相反的，若遭到火山的攻擊，就要用地震破壞，用X鈕整地，阻礙物的岩石就會消失。用A鈕推起疑似火山會更有利。

洪水指令

在世界中引起洪水，海平面會上升陸地一層的指令。雖然看起來很有效果，但若是水非致命性的武器時，惡魔可以很快救助住民。普通人是無法模仿惡魔的行爲的。

最初整地爲二層以上時，就用不著怕洪水，如果自己想要使用洪水，就整地爲三層以上，再使用洪水連續攻擊，將會感到十分刺激有趣。假使整地只有一層便遭到洪水，不妨使用火山，就能快速而大量的救助重要的住民。

國家間決戰指令

會引起最終戰爭的指令，神和惡魔的住民會互相殘殺至最後一人爲止，以此決定勝負。

雖然不使用這個指令也能得到勝利，不過，不使用將會花費很長時間。決戰場在地圖中央，所以領導者要在地圖中央等待，但人民在來到中央之前是非常困難的，所以可在敵人的通道製造沼地來增加勝算。發動的時間是在勢力產生了壓倒性的差異爲最佳。

效果音指令

決定要不要發出效果音，開啓ＯＮ比較好。因爲沒有聲音會覺得太過無聊，而且當對方製造沼地時，聽見掉入沼地的聲音，就能確定沼地的方位。

聽到打仗的聲音，就是表示某一前線和敵人發生戰鬪。

資訊量不是很多的諸神紀世，這些效果音都是重要的情報來源。

BGM指令(背景音樂)

實行遊戲中ＢＧＭ的ON・OFF 的指令，和前項效果音指令的圖框併用，能產生效果音＋ＢＧＭ的各種效果。

奧妙又懸疑的ＢＧＭ可增加遊戲時的氣氛。在基本四世界以外的其他世界，多少也具有一些特殊的ＢＧＭ效果。

游標上下移動

是改變游標移動法的指令。遊戲開始時，是在ＯＮ的狀態，依畫面的傾斜，游標也會隨之移動。也就是按上方是右上，按右方是右下，上下左右和畫面的北南西東對應。如果改變成ＯＦＦ的狀態，和畫面的傾斜無關，游標會朝著上下左右移動，也就是說，按上方是畫面上的西北方，按右方就是東北。普通都是ＯＮ的狀態，但如果要追青蟲或瓢蟲時，改變成ＯＦＦ較容易使用。總之，以個人的習慣爲準。

遊戲均衡 (OPITONS FOR GOOD)

用Ａ鈕能看神，用Ｂ鈕能看惡魔。遊戲的均衡在 Conquest (征服篇) 時是不能變更的，但在 Tutorial (入門篇)、Custom (應用篇) 上則可變更

個別的意義，從上而下是「整地」、「攻擊城市」、「攻擊領導者」、「地震」、「火山」、「沼地」、「騎士」、「洪水」、「國家間決戰」等選擇可否。下方的長條圖的上半部是「攻擊激烈度」，下半部則是「增殖率」。如果選擇玩征服篇，在遊戲開始前要充分確認神或惡魔的遊戲均衡 (OPTTONS)。

暫時停止指令

所謂暫時停止指令，簡單的說就是暫停。因爲擴大地圖是可移動的，所以遭到攻擊時，必須仔細的控制操作器，尤其是惡魔反應速度快的時候，更應該儘量利用。

如果是在入門篇的情形，遊戲開始時是暫停狀態，不要認爲不能使用指令。相反的，如果是在征服篇的情形，馬上使用暫停，並檢討地圖或初期配置。

遊戲設定 (GAME SETUP)

是遊戲法的變更，或神、惡魔共同條件的設定(在征服篇是不能變更的)。

在這兒常常用到的是儲存 (SAVE) 和載入 (LOAD)，特別是快速儲存 (QUICK SAVE)，對攻略遊戲是不可或缺的。

另外，遊戲速度 (GAME SPEED) 也意外的有效果，特別是愈至後面就愈能發揮威力。如果沒有把握獲勝，最好將速度放慢。

遊戲狀況 (GAME OPTIONS)

遊戲設定圖框之一，也就是說，設定神、惡魔共同的條件畫面。如果是征服篇僅能看而已，而入門篇、應用篇是可以變更的。

從上方開始是「水是不是致命性的？」、「沼地是無底的或是淺沼地？」、「能不能整地？」、「普通的整地或推起？」、「能整地的地方是人的部分或建築物的部分？」這些狀態的情形在征服篇遊戲開始前絕不要放棄。

有關戰鬪……㉛ 要記住複合鈕的操作

超級任天堂版諸神紀世中，因爲必須操作控制器，所以可以利用鈕做各種指令。雖然方便，但不容易記住。

如果是控制器，其游標移動絕對比不上滑鼠速度，也就是爲何開發複合鈕的指令直接下達。

還是X鈕最方便，按一下X鈕就會變成城，還有可使原本不會馬上消失的岩石消失，相當地重要。

游標要經常對準建築物，用X鈕可快速增加城。

至於有時必需要把人趕出來時用L＋Y鈕。游標對準城，用L＋X鈕可讓它變小，人若出來，就用X鈕讓他們回到城裏去，不必麻煩使用十字鈕。

推起兩次，挖下一次，L＋A鈕會對著８方向挖下一層，L＋B也一樣，使用頻率很高。但因爲這指令很方便，在不知不覺中會使用過多而導致神力不足。

特別要注意序盤戰的X鈕。X鈕可能會成爲神力不足的主因。

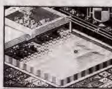
也要記住，常常因要使用天變地異。與惡魔和惡魔所引起的天變地異對抗時，姆指必須常移動至選擇鈕處。但其間會遭到許多攻擊，是一場十分艱苦的戰鬪。

沒錯。L＋R＋A的是地震，L＋R＋B的沼地，L＋R＋X的火山，L＋R＋Y的騎士，還是按照沼地、火山、騎士、地震的順序呢！

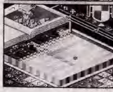
那是個人感覺的差異問題。要用R＋A整地，R＋B移動象徵，用R＋X佔陣，R＋Y集合。

這些指令使用的機會不多，我看，只要能記住即可。

確實是很方便，記住是比較好。事實上，有些人因爲觸感差而輸掉了。



◀用L＋A推起兩側，挖下一側。



◀L＋B可挖下八方，對快速整地是不可或缺的指令。

THE WAY TO CONQUER

有困難時，請看這個部分

雖然已懂遊戲進行的基本方法，却無法致勝。這就要看這個部分，才能早點發現自己的弱點，而全力治療弱點！

➡ YES ⇨ NO

1 種族發展的 流程圖表

START

種族不易發展的原因爲何？

指令是否爲"集合"

不能建造房子時。要從開墾、合體及戰鬥指令中選一種 （P 71）

沒有廣大的可建造平地

若沒有平地就不能建房子。要建成一層一層的廣大平地。 （P 71）

就將這些地方沈入海中一次。利用X鈕來消滅 （P 30）

房子無法發展成爲城

附近是否有不可破壞的岩石，或是騎士所破壞的廢墟？

使用自己破壞自己的城之計策

學會自己破壞自己的城，將人們趕出的方法。 （P 20）

在附近是否有敵人的建築物，或自己的建物及陣地與敵人陣地接近？

可奪取附近敵人的建築物 （P 71）

建築物可能位於全體地圖邊緣，因而不易將建築物改爲城，所以要放棄。

不知道利用象徵誘導趕出人的方法。

學會利用象徵誘導人們的方法 （P 26）

唯恐利用象徵後，不能從現在位置移動象徵。

可能是沒有領導者或神力不足，應該要檢查一下。 （P 27）

若無其他基本問題，就要提高操作速度。 （P 36）

2 爲何不能朝敵人發動災害攻擊？ 檢查表

CHECK POINT 1
地圖的狀況是否受條件所限？

CHECK POINT 2
神力够不够？

CHECK POINT 3
是否按了START鈕，而變成暫停狀態？

CHECK POINT 4
是否想在平地以外的地方製造沼地？

CHECK POINT 5
是否領導者不在的狀態而想製造騎士？

CHECK POINT 6
洪水、國家間決戰時，燈閃後有無按下B鈕？

3 巧智地對敵人災害攻擊之 對應表

騎士的對應法

● 事前要做的事
- ●使用合體來強化領導者。 （P 21）
- ●在騎士可能出現地點樹立象徵，將人們引來對付騎士。 （P 26）

● 騎士出現時
- ●游標對準騎士，製造沼地來殺他。 （P 23）
- ●把騎士沈沒在海中來殺他。 （P 23）

● 若是被攻擊時
- ●故意破壞建築物，不讓敵人做成廢墟，用這種方法的損害度較少。 （P 23）

火山的對應法

● 一般的方法
- ●游標對準山下的房子，用X鈕破壞。 （P 45）

● 在條件艱苦面
● 在無法下挖的面
- ●用合體指令使失去房子的人合體，以免他們力盡而已。 （P 21）

沼地對應法
- ●引起地震來消滅。 （P 30）

洪水對應法

● 事前要做的事
- ●在距敵人位置爲高的平地建造房子。 （P 24）

● 敵人引起的洪水
- ●使用暫停，把人一個一個救出。
- ●製造火山來救人。 （P 28）

地震對應法
- ●運用X鈕修復土地。 （P 30）

◆其他疑問的問與答◆

Q 各面的密碼，是不是與個人電腦版與其他版相同？
A 大致上是不同的，請參考本書末密碼(地圖名)表 （P 78）

Q 製造沼地之怪物的出現可否預測？
A 若要精確預測較有困難，但熟悉後就大致能預測。

Q 快速儲存重設後，會不會消失？
A 不會的，若不把電源關掉，就不會有問題。 （P 31）

遊戲畫面的看法

請牢記圖框指令的名稱和作用！

①操作圖框 I 區

騎士鎖定圖框
將同伴騎士依序顯示出來。

盾牌鎖定圖框
標定特定角色。

象徵鎖定圖框
標定領導者或象徵。

戰鬥鎖定圖框
標定戰鬥中的角色。

戰鬥指令圖框
命令看到敵人立刻要戰鬥。

合體指令圖框
命令發現同伴就合體，以增加力量。

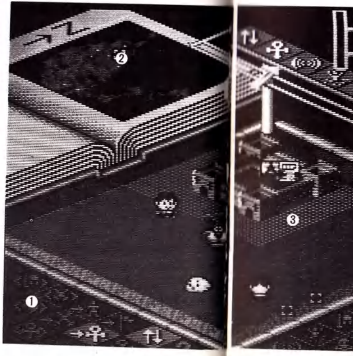
聖地集合圖框
命令人們前往領導者所在之地象徵那兒。

佔陣指令圖框
命令前進尋找平地，建造房子並增加人口。

象徵指令圖框
能把象徵移動到地圖內的任何地方。

整地指令圖框
挖山、填海、整地。

盾牌重疊圖框
游標變成盾牌，能將角色標誌化。



②世界之書

能將神統治的地形一覽無遺的，就是世界之書。注意要點有三：1爲要充分掌握全體的地形，然後研究攻擊、作戰對策。2是要瞭解擴大地圖位在全體的哪裡？最後是看閃爍點的顏色，明瞭戰況。我方白色爲建築物，藍色是人；敵方則黑色是建築物，紅色是人！

③擴大地圖

是世界上現在位置的擴大圖。在十種景色當中，可利用天變地異，創造對自我一方有利的狀況。

地圖的移動，要使用十字鈕來捲動，儘快習慣L和R鈕的操作，是迅速掌握"諸神紀事"世界的捷徑。

④情報盾牌

盾牌兩側的藍色、紅色長條圖，是敵(紅色)、我(藍色)人口比的顯示圖。盾牌內容包括鎖定指令、盾牌重疊圖框，表示強度、技術水準的記號，以及建築物規模等情報。除了要充分瞭解自軍之外，熟悉敵情更是獲勝關鍵。這點必須注意！

⑤神力框

表示神力貯存情形的框，要注意此框的指針！神力貯存至水準與各圖框相同時，便可使用天變地異攻擊敵人。它會受人的能力的影響，當強力領導者死亡，或遭遇敵人火攻時，儀表就會遽降，不可大意!

⑥操作圖框 II 區

地震指令圖框
能導致地面塌陷的大地震。

沼地指令圖框
能在地圖上製造沼澤的指令。

騎士指令圖框
會讓領導者變成強力、勇敢騎士的指令。

火山指令圖框
能製造有麻煩岩石的火山。

洪水指令圖框
會激起淹沒部分土地的大洪水。

國家間決戰指令圖框
會引起其中一國全滅的最終戰爭之指令。

效果音指令圖框
引起天變地異時，能決定效果音ON/OFF的指令。

BGM指令圖框
能ON/OFF。像荒野吹著的風那樣的BGM。

游標上下移動
能讓游標朝上下左右移動。

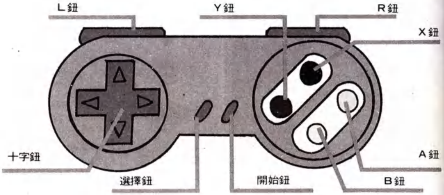
遊戲均衡圖框
能看現在進行中遊戲的平衡狀態。

暫停指令圖框
會讓遊戲暫時停止。按開始鈕，燈就會亮。

遊戲設定圖框
變更遊戲設定，或投降時使用。

複合指令一覽表

學會控制器的操作方法！

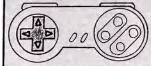
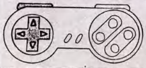
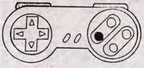
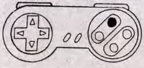
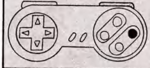
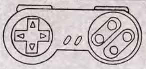


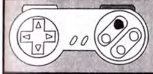
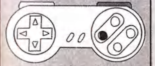
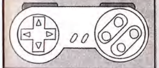
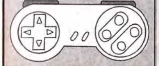
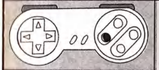
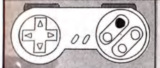
按鈕	指令	功能	說明	畫面
	移動	游標移動	移動、擴大地圖上的游標。指到地圖邊緣，畫面就會捲軸移動。要用此法決定整地或攻擊目標！	
	選擇	操作圖框區之選擇	選擇操作圖框Ⅰ或Ⅱ區的鈕。按下選擇鈕就會主動暫停，游標會朝逆時針方向移動。	
	暫時停止	暫時停止遊戲	按一次就會暫時停止，再按一次就會解除停止。	

OFFICIAL GUIDE

按鈕	指令	功能	說明	畫面
A鈕	整地・選擇1	讓一處土地隆起	會讓游標所指的部分土地隆起。當然，必須消耗些許神力。土地最多能隆起8層。	
B鈕	整地・選擇2	能讓一個游標所指的部分土地下陷。	能讓一個游標所指的部分土地下陷。必須消耗些許神力。挖山時使用，但對海則無法產生效用。	
X鈕	整地1	整地到變成城鎮爲止	在對準小房子時，適時地按X鈕，就能將土地整頓成城鎮。和Y鈕一起使用的話，瞬間就能建造一座大都市……！可說具有超便利的機能。	
Y鈕	移動1	能將小房子鎖定	你可能會因游標無法對準小房子而感到急躁，用這種方法就能解決煩惱，因爲它能將小房子鎖定。	
L＋A	整地2	能將土地隆起一層	想要整地時，這種方法最適當。和A鈕兩次，B鈕一次有同樣的操作，如此一下便可達到整地的目的！一次能整頓四區分的土地。	
L＋B	整地③	能使土地下陷一層	和B鈕兩次，A鈕一次有同樣的操作，如此一下便可產生整地的效用！一次能整頓四區分的土地，不過，原本就低陷的地方是不會有所變化的。	

複合指令一覧表

按鈕	分類	功能	說明	畫面
R＋十字鈕 	移動(2)	中速游標移動	擴大地圖上的游標，在固定的狀態下就能讓地圖捲動，這也是超便利的機能！	
L＋十字鈕 	移動(3)	高速游標移動	擴大地圖上的游標，在固定的狀態下就能讓地圖捲動，同樣是具有超便利高速移動機能。	
L+Y 	移動(4)	移動游標前往城鎮	能依序指出人口充分繁衍的城鎮。這在人口的增加上極其便利，要儘量利用。	
L+X 	移動(5)	隆起四角，縮小建築物	在大的建築物裡面，擠滿了許多人。縮小建築物就能趕走裡面的人，且能在其他地方另蓋新房子！	
R+A 	選擇1	能整地	操作圖框Ｉ區的整地指令會亮燈。接著使用A、B鈕等，便能整地……！	
R+B 	選擇2	移動象徵	操作圖框Ｉ區的象徵指令會亮燈。游標會呈現象徵的形態，能把象徵在擴大地圖上自由移動。	

按鈕	分類	功能	說明	畫面
R+X 	命令①	取得占陣	操作圖框Ｉ區的占陣指令會亮燈。為了蓋房子，要以此法尋找已經整頓好的土地！	
R+Y 	命令②	集合	操作圖框Ｉ區的集合指令會亮燈。為了增進體力，必須和同志合體後蓋房子！	
L+R+A 	攻擊①	地震	用此操作方式就能實現操作圖框Ⅱ區的地震指令之目的，把擴大地圖移動到敵人陣地去以引發地震吧！	
L+R+B 	攻擊②	沼澤	用此操作方式就能實現操作圖框Ⅱ區的沼澤指令之目的，以擴大地圖上的游標為中心，便可自由地製造沼澤。	
L+R+Y 	攻擊③	騎士	用此操作方式就能實現操作圖框Ⅱ區的指令之目的。能讓領導者變成騎士，且讓象徵移動到化身者所在之處去。	
L+R+X 	攻擊④	火山	用此操作方式就能實現操作圖框Ⅱ區的火山指令之目的。要把擴大地圖移動到敵人陣地，並用火山攻擊敵人。	

事關重大的DATA篇

徹底地資料大公開

將到 500 面止所有的條件設定全部公開。不過只將密碼公佈至 300 面。在這裏，即使不看密碼也能愉快的遊玩。

①WORLD TO CONQUER

開始玩征服篇（CONQUESE）就會顯示出此畫面。最上面的是地圖名也就是密碼。BATTLE NUMBER是戰鬪地圖號碼。LANDSCAPE是表風景，亦是世界目前所處的環境。HIS RIACTIONS爲惡魔的行動速度。HIS RATING是敵人的建築物內人口的增加速度。BUILT爲表那裏可造成。PEOPLE（人側）或TOWNS（城側）。SWAMP表沼的種類，有SHALLOW（淺的）及BOTTOMLESS（無底）這2種。WATER是水的種類，有FATAL（致命性的）及HARMFUL（有害的）。POPULATION是指人口，也就是遊戲的標題有"人口過密"的意思。EARTHQUAKES是地震、SWAMPS是沼地、KNIGHTS是騎士、VOLCANOS是火山、FLOODS是洪水。以上爲WORLD TO CONQUER的概括說明。

②OPTIONS FOR GOOD(or EVIL)

在遊戲畫面中按遊戲均衡圖框所顯示出的畫面。從頭介紹起。CAN（or CANNOT）MODIFY LAND是指能做整地修正(或不能)，也就是能否整地的意思。下面將CAN及CANNOT省略不談。ATTACK TOWNS是表能否對城鎮做攻擊。ATTACK LEADER即是表可否攻擊領導者。

EARTHQUAKES（地震）至FLOOD（洪水）與WORLD TO CONQUER共通請參考其說明。

ARMAGEDON，是國家間大決戰亦即最終戰爭。AGGRESSION表攻擊度，也就是，惡魔的攻擊激烈度。RATE爲成長率。這是有關人口增加率。以上是OPTIONS FOR GOOD（or EVIL）狀態畫面的說明。

③SET GAME OPTIONS

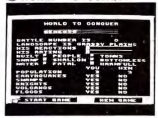
這是在GAME SETUP畫面中按GAME OPTIONS所出現的畫面。展示出神與惡魔的共通條件。

WATER IS FATAL（or HARMFUL）是表水爲致命性的，或是救助可能的。SWAMPS BOTTOMLESS（or SHALLOW）表無底沼或是淺沼。CAN（or CANNOT）是表整地可能或不能。BUILD UP AND DOWN or ONLY BUILD UP，是指通常的整地皆能或僅只隆起。BUILD NEAR PEOPLE（or TOWNS)、是表造成場合僅只人在建築物側或僅只在建築物側才可。以上是SET GAME OPTINOS的說明。

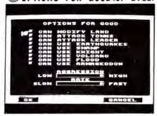
3個畫面有其共通的項目牽扯，從單一畫面並不能總括所有條件，因此一定要3畫面都做一檢查。本書附有至 500 面的所有詳細資料，玩前先要仔細觀看才好。

那麼，其他後面呢？在最初時千萬不要忘了檢查此3個畫面，否則是無法贏得勝利的。

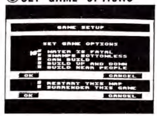
①WORLD TO CONQUER



②OPTIONS FOR GOOD(or EVLL)



③SET GAME OPTIONS



戰鬪號碼	地圖名稱 密碼	地形	行動速度	達成率	造成可能場所	沼	水	GOOD (PLAYER) DATA 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL (COMPUTER) DATA 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	壁	火山	洪水	國家間決戰
0	GENESIS	GP	1	1	人・↑↓	深い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	×
1	TIMASHOLE	GP	1	1	人・↑↓	深い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	×
2	SHADCEOUT	GP	1	1	人・↑↓	深い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	×
3	HURTYDOR	GP	1	1	人・↑↓	深い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	×
4	HOBSODPAL	GP	1	1	人・↑↓	深い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	×
5	SADWILER	D	1	2	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
6	LOWOZMET	D	1	2	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
7	CORELD	D	1	2	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
8	BINUHOLE	D	1	2	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
9	MINQUELAS	D	1	2	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
10	BILDILOW	SI	1	3	人・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
11	QAZDEPAL	SI	1	3	人・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
12	MORAER	SI	1	3	人・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
13	ALPOGOING	SI	1	3	人・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
14	BADIKET	SI	1	3	人・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
15	RINGASBAR	RL	2	4	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
16	WEAVCELAS	RL	2	4	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
17	BUGYLOW	RL	2	4	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
18	CALSODICK	RL	2	4	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
19	IMMWILJOB	RL	2	4	人・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
20	JOSGBING	BP	8	6	人・↑↓	淺い	有害	6	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	×	×	×
21	KILLET	BP	8	6	人・↑↓	淺い	有害	6	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	×	×	×
22	EOAUBAR	BP	8	6	人・↑↓	淺い	有害	6	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	×	×	×
23	SCOQUEILL	BP	8	6	人・↑↓	淺い	有害	6	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	×	×	×
24	SWADITORY	BP	8	6	人・↑↓	淺い	有害	6	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	×	×	×
25	NIMDEICK	J	7	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	×	×	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
26	HAMOXJOB	J	7	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	×	×	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
27	BUROGOLIN	J	7	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	×	×	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
28	VERYIKEUL	J	7	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	×	×	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×

＊表中地形欄的記號是GP：草原、D：砂漠、SI：雪原、RL：火山、BP：電腦世界、J：大江戶、F：法國革命、CL：蛋糕國、SL：可笑國、PW：3隻小豬。行動速度及達成率即是"HIS RIACTIONS"及"HIS RATING"。長條圖爲最左端時以數字1代表，最右端時以10表示。造成可能場所欄的「人」「町」爲遊戲畫面中的必要要素，箭頭表造成可能的方向。沼欄的「深い」是指無底沼地、R表對領導者的攻擊有無。

戰鬥號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	達成率	造成可能場所	沼	水	GOOD (PLAYER) DATA 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL (COMPUTER) DATA 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	壁	火山	洪水	國家間決戰
29	DOUASPIL	J	7	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	×	×	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
30	SHICEILL	F	8	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
31	FUTYTORY	F	8	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
32	SUZSODORD	F	8	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
33	TIMKOPCON	F	8	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
34	SHADGBLIN	F	8	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
35	HURTEUL	CL	7	3	人・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	×	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
36	HOBUPIL	CL	7	3	人・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	×	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
37	SADQUELUG	CL	7	3	人・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	×	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
38	LOWDIHILL	CL	7	3	人・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	×	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
39	COREAORD	CL	7	3	人・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	×	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
40	BINOXCON	SL	7	2	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
41	MINOGOOLD	SL	7	2	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
42	BILIKEBOY	SL	7	2	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
43	QAZASEND	SL	7	2	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
44	MORCELUG	SL	7	2	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
45	ALPTHILL	PW	8	4	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
46	BADQAZDON	PW	8	4	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
47	RINGKOPMAR	PW	8	4	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
48	WEAVGBOLD	PW	8	4	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
49	BUGEBOY	PW	8	4	人・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
50	CALUEND	BP	10	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	6	○	○	○	×	×	○	○	×	×
51	IMMQUEME	BP	10	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	6	○	○	○	×	×	○	○	×	×
52	JOSMPPERT	BP	10	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	6	○	○	○	×	×	○	○	×	×
53	KILLEADON	BP	10	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	6	○	○	○	×	×	○	○	×	×
54	EOAOXMAR	BP	10	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	6	○	○	○	×	×	○	○	×	×
55	SCOOGOHAM	J	9	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
56	SWAIKEOND	J	9	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
57	NIMASMET	J	9	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
58	HAMPEME	J	9	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×

戰鬥號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	達成率	造成可能場所	沼	水	GOOD 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	壁	火山	洪水	國家間決戰
59	BURTPERT	J	9	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
60	VERYQAZOUT	F	8	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	×	×	×	○	×	×	30	○	○	○	○	×	○	○	×	×
61	DOUKOPDOR	F	8	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	×	×	×	○	×	×	30	○	○	○	○	×	○	○	×	×
62	SHIGBHAM	F	8	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	×	×	×	○	×	×	30	○	○	○	○	×	○	○	×	×
63	FUTEOND	F	8	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	×	×	×	○	×	×	30	○	○	○	○	×	○	○	×	×
64	SUZUMET	F	8	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	×	×	×	○	×	×	30	○	○	○	○	×	○	○	×	×
65	TIMHIPLD	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
66	SHADMPHOLE	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
67	HURTEAOUT	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
68	HOBOXDOR	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
69	SADOGOPAL	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
70	LOWIKEER	SL	10	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
71	CORINING	SL	10	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
72	BINPELD	SL	10	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
73	MINTHOLE	SL	10	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
74	BILQAZLAS	SL	10	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
75	QAZKOPLOW	PW	9	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	○	×	○	×	×
76	MORGBPAL	PW	9	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	○	×	○	×	×
77	ALPMEER	PW	9	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	○	×	○	×	×
78	BADOING	PW	9	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	○	×	○	×	×
79	RINGHIPT	PW	9	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	○	×	○	×	×
80	WEAVMPBAR	SI	2	6	人・↑↓	浅い	有害	6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
81	BUGEALAS	SI	2	6	人・↑↓	浅い	有害	6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
82	CALOXLOW	SI	2	6	人・↑↓	浅い	有害	6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
83	IMMOGOICK	SI	2	6	人・↑↓	浅い	有害	6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
84	JOSLOPJOB	SI	2	6	人・↑↓	浅い	有害	6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
85	KILLINLIN	RL	2	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
86	EOAPET	RL	2	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
87	SCOTBAR	RL	2	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
88	SWAQAZILL	RL	2	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
89	NIMKOPTORY	RL	2	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	×	○	×	×
90	HAMUSICK	GP	3	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	×	○	○	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
91	BURMEJOB	GP	3	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	×	○	○	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×

※表中地形欄的記號是GP：草原、D：砂漠、SI：雪原、RL：火山、BP：電腦世界、J：大江戶、F：法國革命、CL：蛋糕國、SL：可笑國、PW：3隻小豬。行動速度及達成率即是"HIS RIACTIONS"及"HIS RATING"。長條圖為最左端時以數字1代表、最右端時以10表示。造成可能場所欄的「人」「町」為遊戲畫面中的必要要素，箭頭表造成可能的方向。沼欄的「深い」是指無底沼地、R表對領導者的攻擊有無。

戰鬥號碼	地圖名稱（密碼）	地形	行動速度	達成率	過場成可能所	沼	水	GOOD (PLAYER) DATA 人口	達成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	隆土	火山	洪水	國家間決戰	EVIL (COMPUTER) DATA 人々	達成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	隆土	火山	洪水	國家間決戰
92	VERYOLIN	GP	3	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	×	○	○	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
93	DOUHIPUL	GP	3	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	×	○	○	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
94	SHIMPPIL	GP	3	8	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	⊙	×	○	○	3	○	○	○	×	×	×	○	×	×
95	FUTEAILL	D	3	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
96	SUZOXTORY	D	3	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
97	TIMINGORD	D	3	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
98	SHADLOPCON	D	3	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
99	HURTINOLD	D	3	9	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×
100	HOBPEUL	J	8	5	——	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×	1	○	○	○	○	×	○	○	×	×
101	SADTPIL	J	8	5	——	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×	1	○	○	○	○	×	○	○	×	×
102	LOWQAZLUG	J	8	5	——	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×	1	○	○	○	○	×	○	○	×	×
103	CORDIEHILL	J	8	5	——	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×	1	○	○	○	○	×	○	○	×	×
104	BINUSORD	J	8	5	——	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	×	×	1	○	○	○	○	×	○	○	×	×
105	MINMECON	BP	10	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
106	BILOOLD	BP	10	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
107	QAZHIPBOY	BP	10	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
108	MORMPEND	BP	10	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
109	ALPOZLUG	BP	10	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×	3	○	○	○	×	×	○	○	×	×
110	BADIHILL	SI	3	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
111	RINGINGDON	SI	3	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
112	WEAVLOPMAR	SI	3	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
113	BUGINHAM	SI	3	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
114	CALPEBOY	SI	3	10	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
115	IMMTEND	PW	9	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	○	×	×	1	○	○	○	×	×	×	×	○	×
116	JOSOUTME	PW	9	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	○	×	×	1	○	○	○	×	×	×	×	○	×
117	KILLDIEPERT	PW	9	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	○	×	×	1	○	○	○	×	×	×	×	○	×
118	EOAUSDON	PW	9	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	○	×	×	1	○	○	○	×	×	×	×	○	×
119	SCOMEMAR	PW	9	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	○	×	×	1	○	○	○	×	×	×	×	○	×
120	SWAOHAM	CL	10	2	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	×	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	○	×	×
121	NIMHIPOND	CL	10	2	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	×	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	○	×	×
122	HAMWILMET	CL	10	2	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	×	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	○	×	×
123	BUROZME	CL	10	2	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	×	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	○	×	×
124	VERYIPERT	CL	10	2	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	×	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	○	×	×
125	DOUINGOUT	RL	4	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	6	○	○	○	×	×	○	×	×	×
126	SHILOPDOR	RL	4	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	6	○	○	○	×	×	○	×	×	×
127	FUTINPAL	RL	4	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	6	○	○	○	×	×	○	×	×	×
128	SUZPEOND	RL	4	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	6	○	○	○	×	×	○	×	×	×
129	TIMAMET	RL	4	1	町・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	6	○	○	○	×	×	○	×	×	×
130	SHADOUTLD	GP	4	2	人・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
131	HURTDIEHOLE	GP	4	2	人・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
132	HOBUSOUT	GP	4	2	人・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
133	SADMEDOR	GP	4	2	人・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
134	LOWOPAL	GP	4	2	人・↑↓	浅い	致死	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
135	CORSODER	F	9	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
136	BINWILING	F	9	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
137	MINOZLD	F	9	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
138	BILIHOLE	F	9	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
139	QAZINGLAS	F	9	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	○	×	×	×	×	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
140	MORLOPLOW	SI	4	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
141	ALPDIICK	SI	4	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
142	BADDEER	SI	4	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
143	RINGAING	SI	4	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
144	WEAVOUTT	SI	4	3	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
145	BUGDIEBAR	SL	10	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
146	CALUSLAS	SL	10	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
147	IMMMELOW	SL	10	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
148	JOSYICK	SL	10	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
149	KILLSODJOB	SL	10	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
150	EOAWILLIN	J	9	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	×	×	×	×	30	○	○	○	○	○	○	○	×	×
151	SCOOZT	J	9	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	×	×	×	×	30	○	○	○	○	○	○	○	×	×
152	SWAIBAR	J	9	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	×	×	×	×	30	○	○	○	○	○	○	○	×	×
153	NIMINGILL	J	9	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	×	×	×	×	30	○	○	○	○	○	○	○	×	×
154	HAMQUETORY	J	9	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	×	×	×	×	30	○	○	○	○	○	○	○	×	×

※表中地形欄的記號是GP：草原、D：砂漠、SI：雪原、RL：火山、BP：電腦世界、J：大江戶、F：法國革命、CL：蛋糕國、SL：可笑國、PW：3隻小豬　行動速度及達成率即是"HIS RIACTIONS"及"HIS RATING"　長條圖爲最左端時以數字1代表，最右端時以10表示　過成可能場所欄的「人」「町」爲遊戲畫面中的必要要素，箭頭表過成可能的方向　沼欄的「深い」是指無底沼地，R表對領導者的攻擊有無。

戰鬪號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	達成率	造成可能場所	沼	水	GOOD (PLAYER) DATA 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL (COMPUTER) DATA 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	蠻	火山	洪水	國家間決戰
155	BURDIORD	RL	5	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
156	VERYDEJOB	RL	5	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
157	DOUALIN	RL	5	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
158	SHIOUTUL	RL	5	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
159	FUTDIEPIL	RL	5	4	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	×	○	○	○	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
160	SUZUSILL	BP	9	8	人・↑↓	深い	有害	2	○	○	○	○	○	○	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○
161	TIMCETORY	BP	9	8	人・↑↓	深い	有害	2	○	○	○	○	○	○	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○
162	SHADYORD	BP	9	8	人・↑↓	深い	有害	2	○	○	○	○	○	○	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○
163	HURTSODCON	BP	9	8	人・↑↓	深い	有害	2	○	○	○	○	○	○	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○
164	HOBWILOLD	BP	9	8	人・↑↓	深い	有害	2	○	○	○	○	○	○	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○
165	SADOZUL	D	5	5	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	×	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
166	LOWIPIL	D	5	5	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	×	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
167	CORULUG	D	5	5	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	×	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
168	BINQUEHILL	D	5	5	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	×	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
169	MINDIDON	D	5	5	人・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	×	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	×	○
170	BILDECON	D	5	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○
171	QAZAOLD	D	5	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○
172	MOROUTBOY	D	5	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○
173	ALPIKEEND	D	5	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○
174	BADASME	D	5	6	人・↑↓	浅い	致死	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○
175	RINGCEHILL	GP	6	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
176	WEAVYDON	GP	6	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
177	BUGSODMAR	GP	6	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
178	CALWILHAM	GP	6	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
179	IMMOZBOY	GP	6	7	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	×	○	1	○	○	○	×	×	○	×	○	×
180	JOSEEND	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	×	×	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○
181	KILLUME	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	×	×	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○
182	EOAQUEPERT	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	×	×	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○
183	SCODIOUT	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	×	×	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○
184	SWADEMAR	CL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	×	×	×	×	×	4	○	○	○	×	×	×	×	×	○

戰鬪號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	達成率	造成可能場所	沼	水	GOOD 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	蠻	火山	洪水	國家間決戰
185	NIMAHAM	PW	10	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
186	HAMOGOOND	PW	10	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
187	BURIKEMET	PW	10	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
188	VERYASLD	PW	10	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
189	DOUCEPERT	PW	10	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
190	SHIYOUT	J	10	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	○	×	○	×	×
191	FUTSODDOR	J	10	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	○	×	○	×	×
192	SUZWILPAL	J	10	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	○	×	○	×	×
193	TIMGBOND	J	10	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	○	×	○	×	×
194	SHADEMET	J	10	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	○	×	○	×	×
195	HURTULD	SI	6	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
196	HOBQUEHOLE	SI	6	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
197	SADDILAS	SI	6	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
198	LOWDEDOR	SI	6	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
199	COROXPAL	SI	6	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	○	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
200	BINOGOER	RL	6	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
201	MINIKEING	RL	6	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
202	BILAST	RL	6	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
203	QAZCEHOLE	RL	6	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
204	MORYLAS	RL	6	9	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	×	○	4	○	○	○	×	×	○	×	○	×
205	ALPQAZLOW	BP	9	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
206	BADKOPICK	BP	9	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
207	RINGGBER	BP	9	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
208	WEAVEING	BP	9	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
209	BUGUT	BP	9	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	○	×	×	×
210	CALQUEBAR	F	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○
211	IMMDIILL	F	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○
212	JOSEALOW	F	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○
213	KILLOXICK	F	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○
214	EOAOGOJOB	F	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	○
215	SCOIKELIN	D	7	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○
216	SWAASUL	D	7	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○
217	NIMCEBAR	D	7	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○

※表中地形欄的記號是GP：草原、D：砂漠、SI：雪原、RL：火山、BP：電腦世界、J：大江戸、F：法國革命、CL：蛋糕國、SL：可笑國、PW：3隻小豬。行動速度及達成率即是"HIS RIACTIONS"及"HIS RATING"。長條圖爲最左端時以數字1代表、最右端時以10表示。造成可能場所欄的「人」「町」爲遊戲畫面中的必要要素、箭頭表造成可能的方向。沼欄的「深い」是指無底沼地、R表對領導者的攻擊有無。

軌跡密碼	地圖名稱	地形	行動速度	達成率	適成可能所	沼	水	GOOD (PLAYER) DATA 人口	造成	町攻撃	R攻撃	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戦	EVIL (COMPUTER) DATA 人々	造成	町攻撃	R攻撃	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戦
218	HAMTILL	D	7	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○
219	BURQAZTORY	D	7	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	×	○	○	×	○	30	○	○	○	×	×	○	×	×	○
220	VERYKOPORD	SI	7	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×
221	DOUGBJOB	SI	7	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×
222	SHIELIN	SI	7	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×
223	FUTUUL	SI	7	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×
224	SUZQUEPIL	SI	7	10	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×
225	TIMMPLUG	J	10	1	人・↑	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	×
226	SHADEATORY	J	10	1	人・↑	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	×
227	HURTOXORD	J	10	1	人・↑	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	×
228	HOBOGOCON	J	10	1	人・↑	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	×
229	SADIKEOLD	J	10	1	人・↑	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	×
230	LOWASBOY	D	7	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	×
231	CORPEPIL	D	7	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
232	BINTLUG	D	7	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
233	MINQAZHILL	D	7	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
234	BILKOPDON	D	7	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
235	QAZGBCON	D	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	×	○	×	×
236	MOREOLD	D	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
237	ALPOBOY	D	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
238	BADHIPEND	D	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
239	RINGMPME	D	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
240	WEAVEAHILL	SL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	×	×
241	BUGOXDON	SL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
242	CALOGOMAR	SL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
243	IMMIKEHAM	SL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
244	JOSINOND	SL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
245	KILLPEEND	D	8	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
246	EOATME	D	8	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	×	×	○	×	×
247	SCOQAZPERT	D	8	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	×	×	○	×	×
248	SWAKOPOUT	D	8	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	×	×	○	×	×
249	NIMGBMAR	D	8	7	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	×	×	○	×	×
250	HAMMEHAM	CL	9	4	人・↑	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○
251	BUROOND	CL	9	4	人・↑	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○
252	VERYHIPMET	CL	9	4	人・↑	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○
253	DOUMPLD	CL	9	4	人・↑	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○
254	SHIEAPERT	CL	9	4	人・↑	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○
255	FUTOXOUT	PW	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○
256	SUZOGODOR	PW	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○
257	TIMLOPPAL	PW	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○
258	SHADINER	PW	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○
259	HURTPEMET	PW	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○
260	HOBTLD	BP	9	5	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	×	○	×	○	×	○
261	SADQAZHOLE	BP	9	5	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	×	○	×	○	×	○
262	LOWKOPLAS	BP	9	5	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	×	○	×	○	×	○
263	CORUSDOR	BP	9	5	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	×	○	×	○	×	○
264	BINMEPAL	BP	9	5	人・↑	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	×	○	×	○	×	○
265	MINOER	D	8	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	×	○	×	×
266	BILHIPING	D	8	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	×	○	×	×
267	QAZMPT	D	8	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	×	○	×	×
268	MOREAHOLE	D	8	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	×	○	×	×
269	ALPILAS	D	8	6	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	×	○	×	×
270	BADINGLOW	J	7	7	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
271	RINGLOPICK	J	7	7	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
272	WEAVINJOB	J	7	7	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
273	BUGPEING	J	7	7	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
274	CALTT	J	7	7	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	×	○	×	○	×
275	IMMQAZBAR	GP	9	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×
276	JOSDIEILL	GP	9	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×
277	KILLUSLOW	GP	9	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×
278	EOAMEICK	GP	9	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×
279	6COOJOB	GP	9	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	×	×
280	SWAHIPLIN	RL	9	4	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	×	×

※表中地形欄的記號是GP：草原、D：砂漠、SI：雪原、RL：火山、BP：電腦世界、J：大江戸、F：法國革命、CL：蛋糕國、SL：可笑國、PW：3隻小豬。行動速度及達成率即是"HIS RIACTIONS"及"HIS RATING"。長條圖爲最左端時以數字1代表、最右端時以10表示。適成可能場所欄的「人」「町」爲遊戲畫面中的必要要素、箭頭表造成可能的方向。沼欄的「深い」是指無底沼地、R表對領導者的攻撃有無。

戰鬥號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	達成率	造成可能場所	沼	水	GOOD (PLAYER) DATA 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL (COMPUTER) DATA 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	壁	火山	洪水	國家間決戰
281	NIMMPUL	RL	9	4	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	×	×
282	HAMOZBAR	RL	9	4	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	×	×
283	BURIILL	RL	9	4	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	×	×
284	VERYINGTORY	RL	9	4	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	○	○	×	×
285	DOULOPORD	F	8	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
286	SHIINCON	F	8	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
287	FUTPELIN	F	8	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
288	SUZTUL	F	8	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
289	TIMOUTPIL	F	8	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
290	SHADDIELUG	GP	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	○	○	×	×
291	HURTUSTORY	GP	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	○	○	×	×
292	HOBMEORD	GP	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	○	○	×	×
293	SADOCON	GP	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	○	○	×	×
294	LOWHIPOLD	GP	9	3	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	○	○	×	×
295	CORWILBOY	RL	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	×	○	○	×	×
296	BINOZPIL	RL	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	×	○	○	×	×
297	MINILUG	RL	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	×	○	○	×	×
298	BILINGHILL	RL	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	×	○	○	×	×
299	QAZLOPDON	RL	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	×	×	○	○	×	×
300	MORINMAR	BP	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	×	×	○	○
301	ALPDEOLD	BP	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	×	×	○	○
302	BADABOY	BP	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	×	×	○	○
303	RING OUTENI	BP	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	×	×	○	○
304	WEAVDIEME	BP	10	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	2	○	○	○	○	×	×	×	○	○
305	BUGUSHILL	J	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
306	CALMEDON	J	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
307	IMMOMAR	J	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
308	JOSODHAM	J	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
309	KILL WILOND	J	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
310	EOAOZEHD	GP	10	1	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	○	○	×	×

戰鬥號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	達成率	造成可能場所	沼	水	GOOD 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	壁	火山	洪水	國家間決戰
311	SCOIME	GP	10	1	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	○	○	×	×
312	SWAINGPER	GP	10	1	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	○	○	×	×
313	NIMLOPOUT	GP	10	1	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	○	○	×	×
314	HAMDIDOR	GP	10	1	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	×	○	○	○	○	○	4	○	○	○	×	×	○	○	×	×
315	BURDEHBM	CL	10	6	―――	浅い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
316	VERYAOND	CL	10	6	―――	浅い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
317	DOUOUTME	CL	10	6	―――	浅い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
318	SHIDIELD	CL	10	6	―――	浅い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
319	FUTUSPERT	CL	10	6	―――	浅い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
320	SUZMEOUT	D	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
321	TIMYDOR	D	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
322	SHAD SOPPAL	D	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
323	HURT WILER	D	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
324	HOBOZMET	D	6	6	人・↑	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	×	○	3	○	○	○	×	○	×	×	×	×
325	SADILD	PW	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
326	LOWINGHOL	PW	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
327	CORQUELAS	PW	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
328	BINDILOW	PW	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
329	MINDEPAL	PW	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
330	BILAER	D	7	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
331	QAZOUTING	D	7	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
332	MORDIET	D	7	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
333	ALPASBAR	D	7	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
334	BADCELAS	D	7	7	町・↑↓	浅い	致死	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	○	×
335	RINGYLOW	RL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
336	WEAVSODICK	RL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
337	BUGWILJO	RL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
338	CALOZIN	RL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
339	IMMIT	RL	8	8	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	3	○	○	○	×	×	×	×	×	○
340	JOSUBAR	SL	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
341	KILLQUEILL	SL	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
342	EOADITOR	SL	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
343	SCODEICK	SL	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※表中地形欄的記號是GP：草原、D：砂漠、SI：雪原、RL：火山、BP：電腦世界、J：大江戶、F：法國革命、CL：蛋糕國、SL：可笑國、PW：3隻小豬。行動速度及達成率即是"HIS RIACTIONS"及"HIS RATING"。長條圖爲最左端時以數字1代表，最右端時以10表示。造成可能場所欄的「人」「町」爲遊戲畫面中的必要要素，箭頭表造成可能的方向。沼欄的「深い」是指無底沼地、R表對領導者的攻擊有無。

戰鬥號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	達成率	造成可能場所	沼	水	GOOD (PLAYER) DATA 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL (COMPUTER) DATA 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	壁	火山	洪水	國家間決戰
344	SWAAJOE	SL	10	10	町・↑↓	淺い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
345	NIMOUTLI	GP	10	6	———	淺い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
346	HAMIKEUL	GP	10	6	———	淺い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
347	BURASPIL	GP	10	6	———	淺い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
348	VERYCEILL	GP	10	6	———	淺い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
349	DOUYTORY	GP	10	6	———	淺い	有害	20	○	○	○	×	○	○	○	○	×	20	○	○	○	○	○	○	○	×	×
350	SHIODORD	J	10	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
351	FVTWILCDN	J	10	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
352	SUZOZLIN	J	10	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
353	TIMEUL	J	10	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
354	SHADUPIL	J	10	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
355	HURTQUEKUG	BP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
356	HOBDIHILL	BP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
357	SADDEORD	BP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
358	LOWACON	BP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
359	COROGOOLD	BP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
360	BINIKEBOY	F	9	8	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
361	MINASEND	F	9	8	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
362	BILCELUG	F	9	8	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
363	QAZYHILL	F	9	8	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
364	MORSODDON	F	9	8	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
365	ALPKOPMAR	GP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
366	BADGBOLD	GP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
367	RINGEBOY	GP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
368	WEAVUEND	GP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
369	BUGQUEME	GP	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
370	CALDIPERT	SI	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
371	IMMDEDON	SI	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
372	JOSOXMAR	SI	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
373	KILLOGOHAM	SI	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○

戰鬥號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	達成率	造成可能場所	沼	水	GOOD 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	壁	火山	洪水	國家間決戰
374	EOAIKEOND	SI	8	1	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
375	SCOASMET	GP	10	5	町・↑↓	淺い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
376	SWACEME	GP	10	5	町・↑↓	淺い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
377	NIMQAZOUT	GP	10	5	町・↑↓	淺い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
378	HAMQAZ OUT	GP	10	5	町・↑↓	淺い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
379	BURKOPDOQ	GP	10	5	町・↑↓	淺い	有害	1	○	○	○	×	×	×	×	×	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
380	VERYGBHAM	CL	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
381	DOUEONC	CL	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
382	SHIUMET	CL	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
383	FUTQUELD	CL	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
384	SUZDIHOLE	CL	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
385	TIMEAOUT	SI	9	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
386	SHADOXDNR	SI	9	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
387	HURTOGOPAL	SI	9	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
388	HOBIKEER	SI	9	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
389	SADASING	SI	9	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
390	LOWCELD	PW	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
391	CORTHOLE	PW	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
392	BINGAZLAS	PW	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
393	MINKOPLOW	PW	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
394	BILGBPAL	PW	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
395	QAZEER	J	9	8	町・↑↓	淺い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
396	MORUING	J	9	8	町・↑↓	淺い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
397	ALPWIPT	J	9	8	町・↑↓	淺い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
398	BADMPBAR	J	9	8	町・↑↓	淺い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
399	RINGEALAS	J	9	8	町・↑↓	淺い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
400	WEAVOXLOW	GP	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
401	BUGOGOICK	GP	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
402	CALIKEJOB	GP	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
403	IMMASLIN	GP	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
404	JOSPET	GP	9	9	町・↑↓	淺い	有害	2	○	○	○	×	○	○	○	○	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
405	KILLTBAR	BP	9	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
406	EOAQAZILL	BP	9	6	町・↑↓	淺い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※表中地形欄的記號是GP：草原、D：砂漠、SI：雪原、RL：火山、BP：電腦世界、J：大江戶、F：法國革命、CL：蛋糕國、SL：可笑國、PW：3隻小豬。行動速度及達成率即是"HIS RIACTIONS"及"HIS RATING"。長條圖為最左端時以數字1代表，最右端時以10表示。造成可能場所欄的「人」「町」為遊戲畫面中的必要要素，箭頭表造成可能的方向。沼欄的「深い」是指無底沼地，R表對領導者的攻擊有無。

戰鬪號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	選成率	造場成可能所	沼	水	GOOD (PLAYER) DATA 人口	造成	町攻撃	R攻撃	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL (COMPUTER) DATA 人々	造成	町攻撃	R攻撃	地震	沼	壁	火山	洪水	國家間決戰
407	SCOKOPTOR	BP	9	6	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
408	SWAGBICK	BP	9	6	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
409	NIMEJOB	BP	9	6	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
410	HAMOLIN	RL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
411	BURHIPUL	RL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
412	VERYMPPIL	RL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
413	DOUEAILL	RL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
414	SHIOXTORY	RL	9	9	町・↑↓	浅い	有害	4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
415	FUTOGOORD	GP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
416	SUZIKECON	GP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
417	TIMINOLD	GP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
418	SHADPEUL	GP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
419	HURTTPIL	GP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
420	HOBQAZLUG	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
421	SADKOPHILL	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30		○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
422	LOWGBORD	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
423	CORMECON	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30		○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
424	BINOOLD	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
425	MINHIPBOY	J	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
426	BILMPEND	J	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
427	QAZEALUG	J	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3		○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
428	MOROXHILL	J	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
429	ALPINGDO	J	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3		○	○	×	○	×	×	○	○	3	○	○	○	×	×	○	×	×	×
430	BADLOPMAR	F	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×	6	○	○	○	×	×	×	×	×	○
431	RINGINHAN	F	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×	6	○	○	○	×	×	×	×	×	○
432	WEAVPEBOY	F	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×	6	○	○	○	×	×	×	×	×	○
433	BUGTEND	F	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×	6	○	○	○	×	×	×	×	×	○
434	CALQAZME	F	10	5	町・↑↓	浅い	有害	1	○	○	○	○	○	×	○	×	×	6	○	○	○	×	×	×	×	×	○
435	IMMKOPPERT	SL	9	1	町・↑↓	浅い	有害	10	○	○	○	×	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	×	×
436	JOSUSDON	SL	9	1	町・↑↓	浅い	有害	10	○	○	○	×	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	×	×
437	KILLMEMAR	SL	9	1	町・↑↓	浅い	有害	10				×	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	×	×
438	EOAOHAM	SL	9	1	町・↑↓	浅い	有害	10	○	○	○	×	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	×	×
439	SCOHIPONC	SL	9	1	町・↑↓	浅い	有害	10			○	×	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	×	×
440	SWAMPMET	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
441	NIMEAME	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
442	HAMIPERT	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
443	BURINGOUT	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
444	VERYLOPPOR	SI	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	×	○	○	×	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
445	DOUINPAL	CL	8	4	町・↑↓	浅い	有害	10		○	○	○	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	×	○	×	×	×
446	SHIPEOND	CL	8	4	町・↑↓	浅い	有害	10	○	○	○	○	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	×	○	×	×	×
447	FUTTMET	CL	8	4	町・↑↓	浅い	有害	10		○	○	○	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	×	○	×	×	×
448	SUZQAZLD	CL	8	4	町・↑↓	浅い	有害	10	○	○	○	○	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	×	○	×	×	×
449	TIMDIEHOLE	CL	8	4	町・↑↓	浅い	有害	10	○	○	○	○	×	×	×	○	○	5	○	○	○	○	×	○	×	×	×
450	SHADUSOUT	GP	10	6	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
451	HURTMEDOR	GP	10	6	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
452	HOBOPAL	GP	10	6	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
453	SADHIPER	GP	10	6	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
454	LOWMPING	GP	10	6	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	×	○	×	○	○	3	○	○	○	×	○	×	○	○	○
455	COROZLD	BP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
456	BINIHOLE	BP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
457	MININGLAS	BP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
458	BILLOPLOW	BP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
459	QAZINICK	BP	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	×	×	○	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
460	MDREER	PW	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
461	ALPAING	PW	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
462	BADOUTT	PW	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
463	RINGDIEBAR	PW	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
464	WEAV USLAS	PW	10	10	町・↑↓	浅い	有害	30	○	○	○	○	○	○	×	○	○	5	○	○	○	×	○	○	○	○	○
465	BUGMELOW	RL	10	6	町・↑↓	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
466	CALOICK	RL	10	6	町・↑↓	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
467	IMMHIPJOB	RL	10	6	町・↑↓	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
468	JOLWILLIN	RL	10	6	町・↑↓	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
469	KILLOZT	RL	10	6	町・↑↓	深い	有害	3	○	○	○	×	×	○	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※表中地形欄的記號是GP：草原，D：砂漠，SI：雪原，RL：火山，BP：電腦世界，J：大江戸，F：法國革命，CL：蛋糕國，SL：可笑國，PW：3隻小豬。行動速度及達成率即是"HIS RIACTIONS"及"HIS RATING"。長條圖爲最左端時以數字1代表，最右端時以10表示。造成可能場所欄的「人」「町」爲遊戲畫面中的必要要素，箭頭表造成可能的方向。沼欄的「深い」是指無底沼地，R表對領導者的攻擊有無。

戰鬥號碼	地圖名稱(密碼)	地形	行動速度	達成率	進場成可能所	沼	水	GOOD (PLAYER) DATA 人口	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	騎士	火山	洪水	國家間決戰	EVIL (COMPUTER) DATA 人々	造成	町攻擊	R攻擊	地震	沼	壁	火山	洪水	國家間決戰
470	EOAIBAR	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
471	SCOINGILL	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
472	SWALOPTORY	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
473	NIMINORD	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
474	HAMDEJOB	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	12	○	○	○	○	○	×	○	○	○	20	○	○	○	×	×	×	○	○	○
475	BURALIN	J	10	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×
476	VERYOUTUL	J	10	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×
477	DOUDIEPIL	J	10	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×
478	SHIUSILL	J	10	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×
479	FUTMETORY	J	10	9	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×	5	○	○	○	×	×	○	×	×	×
480	SUZOORD	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
481	TIMSODCON	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
482	SHADWILOLD	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
483	HURTOZUL	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
484	HOBIPIL	RL	9	8	町・↑↓	浅い	有害	2	○	○	○	×	○	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
485	SADINGLUG	GP	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
486	LOWLOPHILL	GP	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
487	CORDIDON	GP	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
488	BINDECON	GP	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
489	MINAOLD	GP	8	2	町・↑↓	深い	有害	5	○	○	○	○	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
490	BILOUTBOY	GP	9	2	町・↑↓	浅い	有害	5			○	×	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
491	QAZDIEEND	GP	9	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
492	MORUSLUG	GP	9	2	町・↑↓	浅い	有害	5				×	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○		○
493	ALPCEHILL	GP	9	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
494	BADYDON	GP	9	2	町・↑↓	浅い	有害	5	○	○	○	×	×	×	○	○	○	5	○	○	○	○	○	○	○	○	
495	RINGSODMAR	SI	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
496	WEAVWILHAM	SI	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○			×	×			3								×	×
497	BUGOZBOY	SI	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
498	CALIEND	SI	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○			×	×			3								×	×
499	IMMINGME	SI	9	1	町・↑↓	浅い	有害	3	○	○	○	○	○	×	×	○	○	3	○	○	○	○	○	○	○	×	×
500	JOSQUEPERT	BP	10	6	町・↑↓	深い	有害	3				×	×		×			3									

超任版
超級重點攻略書



爆破精靈

CONTENTS
▼

FOR
ALL PEOPLE
▼

知識編

(ちしきへん)



FOR ALL PEOPLE ▶ 知識編

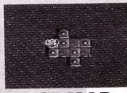
給你的指令是要全部爆破BOMB和MINE！

這個遊戲的主角是小胖，要巧妙的利用小胖爆破地圖上所有的ＢＯＭＢ(炸彈)和ＭＩＮＥ(地雷)，這是給你的指令，不過，前途充滿了陷阱和敵人，小胖可要加油喔！
攻略全部130面吧！

●有2D和3D兩種模式畫面哦!!



這個遊戲有兩種模式，首先是從上方往下俯視的２Ｄ模式。另外一種是好像從稍微斜上方看下去的３Ｄ模式。這兩種視覺的差異是２Ｄ模式的操作較簡單，比較容易記住爆發或誘爆範圍。但是３Ｄ模式看到的範圍較廣大，能欣賞到可愛的角色活動的全景，栩栩如生。
哪一種模式較好，雖不能一概而論，但本書要推薦有迫力的３Ｄ法。



2DMAP ▲

◀ 3DMAP



1 出發了，先要爆破哪一個呢？



2 倒數３、２、１然後就爆破。



3 已經攻略了！做得好。

FOR ALL PEOPLE ▶ 知識編

控制器的操作



R鈕
L鈕
●不使用

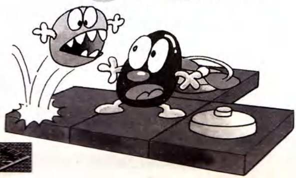
X鈕
A鈕
●決定指令
●BOMB(炸彈)的爆發

✚字鈕
●在選擇畫面指令的選擇
●小胖的移動
●角色的移動

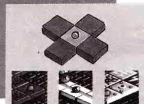
B鈕
Y鈕
●持起ＢＯＭＢ
●取消指令

選擇鈕
●２Ｄ畫面和３Ｄ畫面的切換

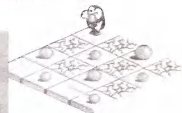
開始鈕
●遊戲開始時
●遊戲畫面和ＭＡＰ畫面的切換

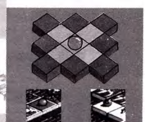


爆發範圍和誘爆範圍

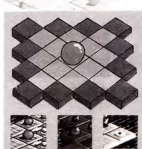


小型炸彈　小天線炸彈　小型地雷(不會引起誘爆)





中型炸彈　中天線炸彈



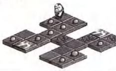
大型炸彈　大天線炸彈　大型地雷(不會引起誘爆)

爲了要攻略各等級關數，要了解及記住炸彈的爆發及誘爆範圍，這樣的話，90%的遊戲都能攻略了！
而且ＭＩＮＥ(地雷)也不會引起誘爆。

●黃色插圖部分……爆發範圍
●綠色插圖部分……誘爆範圍

要記住各種地磚

要記住構成各等級的地磚或炸彈和會阻礙小胖的敵人特徵。幫助你的角色也會出現！



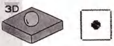
BOMB 炸彈



SMALL BOMB 小型炸彈

要爆破小型炸彈時，如果旁邊有其他的炸彈或地雷，就會引起誘爆。

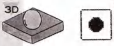
3D




MEDIUM BOMB 中型炸彈

爆發力爲小型炸彈的兩倍，和小型炸彈一樣能引起誘爆。

3D




LARGE BOMB 大型炸彈

爆發力爲小型炸彈的三倍，這種炸彈也會引起誘爆。

3D

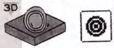



BOMB 炸彈

SWELL BOMBS 變化炸彈

大・中・小，大小會以3階段順序變化的炸彈，按照爆破的時機不同，威力也不一樣。

3D




SMALL A BOMB 小天線炸彈

天線炸彈是爆破了一個，也會誘爆其他的天線炸彈，小天線炸彈的威力和小型炸彈一樣。

3D





MEDIUM A BOMB 中天線炸彈

中天線炸彈的威力和中型炸彈一樣，是小型炸彈威力的兩倍。

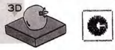
3D




LARGE A BOMB 大天線炸彈

大天線炸彈和大型炸彈一樣是小型炸彈威力的3倍。

3D



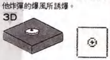


MINE 地雷

SMALL MINE 小型地雷

小胖站在它的上方會跟著爆炸的聲音從地面上消失，會受到其他炸彈的爆風所誘爆。

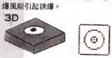
3D




LARGE MINE 大型地雷

它的威力是小型地雷的兩倍，這種地雷也和小型地雷一樣，用爆風能引起誘爆。

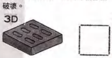
3D




NORMAL TILE 地磚

非常普通的地磚，讓地磚上的炸彈或地雷爆發，這地磚就會被破壞。

3D




SLOTTED TILE 炸彈移動地磚

地磚上的炸彈能在線上移動。會因炸彈的爆發而被破壞。

3D



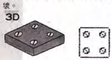


TILE 地磚

RIVETED TILE 不會壞的地磚

好像用螺絲釘固定的地磚，即使炸彈或地雷爆發也不會遭受破壞。

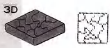
3D




DISSLOVER TILE 會陷落的地磚

站在此種地磚上，移動到其他地磚時，地磚就會掉下去而消失。

3D

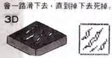





ICE TILE 冰地磚

站在此種地磚上，如果沒有其他種的地磚來阻擋停止的話，就會一路滑下去，直到掉下去死掉。

3D




POWER TEMPLE 強力廟堂

爆破放置於四方的炸彈，不過因爲它的爆發力較弱，所以不會引起誘爆。

3D




TILE 地磚

TELEPORT 跳躍地磚

進入到這種地磚上，就會移往到某一地點，移動的地方有一定。

3D





SPINER 旋轉地磚

按照時機不同，會朝著四個不同的方向移動一個地磚份。站在同樣的地方5秒鐘就會出現。

3D



SWITCH 開關地磚

能切換各種地磚或讓炸彈出現或消失。

3D



BUBBLE 泡沫地磚

在地磚上倒數三秒，然後實體就會出現，可離開到能爆破在其他地方的炸彈等。

3D



TILE 地磚

SQWEEK 分身地磚

和泡沫一樣，數三秒鐘就會化成實體，能和小胖做同樣的動作，是小胖的強力支持者。

3D

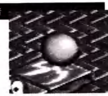


ENEMY 敵人角色

SINISYER 陰險者

會在地磚上彈來彈去，小胖碰到就會死，所以要閃過躲避

3D



DEXTER 謀略者－P

在地磚上移動，碰到的話小胖就會死，要儘快把它弄到爆風或海中。

3D





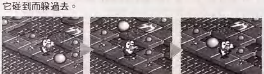
要記住這種技巧

怎麼樣也無法過關時，需要稍微改變一下想法，參考下面這些技巧尋找出解決辦法。



如何通過陰險者以確保通道

在地磚上蹦蹦跳，阻礙小胖的陰險者。有時會被其逼入死角，它眞是令人討厭，所以要巧妙地掌握其彈跳的時機，避免被它碰到而躲過去。



炸彈移動地磚上的炸彈安置法

在這裡要記住的事情是，大型炸彈要用中型的，中型炸彈要用小型的來爆破，這是最基本的方法，要考慮該爆範圍，改變大、中、小排列爆破就可以。



▼確認不會被捲入的位置，就可以開始倒數1、2、3了！

▲雖然麻煩，但是爲了避免被爆風捲入，要改變排列

找來幫手就容易爆破

看地圖發現了紅色、藍色不同顏色的臉，可以認爲是「好運！」。能做操作泡沫或分身者、爆破地雷或確認移動地點等炸彈爆發以外的事。



泡沫地磚　分身地磚

● 也能移動開關

泡沫和分身也能替小胖拉開關。

請看左側的圖，實體化的分身一拉開關，就會發覺在開關左上有小天線炸彈出現。要讓泡沫和分身去拉開關。和讓小胖拉開關的操作相同。



● 分身是小胖的替身！

藍臉的分身是強力的助手，紅的泡沫能拉開關，和分身一樣碰到了炸彈或地雷就會爆炸，但是分身是和小胖完全一樣能選擇炸彈爆破，所謂完全一樣是表示也能移動「炸彈移動地磚」上的炸彈！！



FOR ALL PEOPLE▶知識編

攻略要點

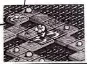
①不要懼怕失敗，確認移動位置

遊戲進行時，有可能有會跳躍到地雷上位置的危險跳躍地磚出現，但是不要怕失敗，可以當作攻略前的試走階段。若要確認移動前往的位置，拉開關，若出現泡沫或分身時，就要馬上用他們確認。



②不要怕失敗，去拉開關看看

如果沒有拉的話，就不知道會出現什麼東西，去嘗試如此一來就可明瞭拉出來的是那些不同的地磚。所以如果出現跳躍或開關的話，不要怕失敗，趕快確認才重要。



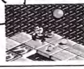
③每一次拉開關都要確認

拉開關一定要確認全體地圖 — 要培養這種習慣。因爲會在出忽意料的地方出現，跳躍地磚或地雷或冰地磚，除此以外也要注意炸彈殘餘的數目有沒有變化。



④要儘快擊敗會阻礙的敵人

從地磚上爬過來的謀略者，會蹦蹦跳過來的險險者，要在通道受到阻礙之前，把他們捲入炸彈的爆發或爆風中將其消滅，或在其欲彈落地磚上等待，抓適當的時機再移到其他的地磚上去，也能利用地磚一起讓他掉下去。



FOR BEGINNER ▼

初級編

從等級 1 到50地圖的攻略重點！



▼用密碼玩自己喜歡的關數

LEVEL　パスワード 密碼 □□□□

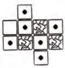
▼星號愈多，度數愈高

爆烈度	★★
難解度	★★★★★

LEVEL 1　密碼 BOMB

現在開始玩第一關。要讓炸彈爆破，走過一圈就可輕易解決了。

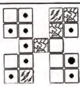
爆烈度	★
難解度	★



LEVEL 2　密碼 TEST

還沒有習慣以前，不知道要從什麼地方開始爆破，要從左下的小型炸彈開始爆破。

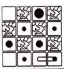
爆烈度	★
難解度	★



LEVEL 3　密碼 SOAP

考慮要在何處爆破才不會被捲入誘爆就可，要將“炸彈移動地磚”上的炸彈移到左側…。

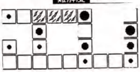
爆烈度	★
難解度	★



LEVEL 4　密碼 RACE

爆烈度	★
難解度	★

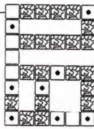
要點是何時爆破左上的小型炸彈，因爲周圍的炸彈爆風不會到達，要在右冰地磚被破壞之前就要爆破。



LEVEL 5　密碼 ROSS

要考慮最後，爆破後殘留能給予自己的安全地帶。在這個關，邊行走時同時引發爆破。

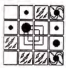
爆烈度	★
難解度	★



LEVEL 6　密碼 FAIR

爆烈度	★
難解度	★

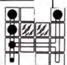
先要確認跳躍位置在何處，然後把大型炸彈移動到中型炸彈旁邊。



LEVEL 7　密碼 QUIZ

爆烈度	★
難解度	★

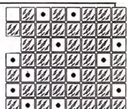
左側的中型、小型炸彈要移動到右側，考慮誘爆，大、中、小排列的話就可以。



LEVEL 8　密碼 REED

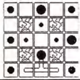
這關用很多冰地磚所構成的面，通過的要領以逆順序直走就是了！

爆烈度	★
難解度	★★



FOR BIGNNER▶初級編

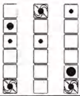
LEVEL 9　パスワード 密碼 RATT



要把"炸彈移動地磚"上的中型炸彈，移動到雖然爆發也不會被捲入的地方（右）就可以。

爆烈度	★★★
難解度	★

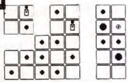
LEVEL 10　パスワード 密碼 RAFT



確認跳躍的位置，最後爆破左側的炸彈就可以，跳躍地磚旁邊的炸彈，要在爆破時趕緊跳進去就不會死。

爆烈度	★
難解度	★

LEVEL 11　パスワード 密碼 OVEN

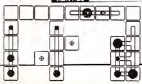


拉開關，邊做爆破再引渡到另一區去。

爆烈度	★
難解度	★

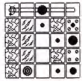
LEVEL 12　パスワード 密碼 NEWS

爆烈度	★
難解度	★



中央的小地雷要用誘爆爆破來消滅，最後改變右下炸彈的排列而爆破。

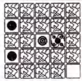
LEVEL 13　パスワード 密碼 LISA



把一個"炸彈移動地磚"上的大型炸彈往右移一格，用分身，在變化炸彈變大時才爆發。

爆烈度	★★★
難解度	★

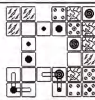
LEVEL 14　パスワード 密碼 MULE



跳躍就會到達最右上。變化炸彈大時引起爆破，要跳進跳躍區。

爆烈度	★
難解度	★

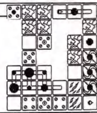
LEVEL 15　パスワード 密碼 MUFF



先要把左下的中型炸彈移到右側。然後把中央下方的變化炸彈移動到左側，把小型炸彈移動到上方，變化爲中型時，讓它引爆。

爆烈度	★
難解度	★★

LEVEL 16　パスワード 密碼 DIME

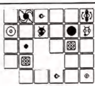


改變左下的"炸彈移動地磚"上的炸彈排列，消滅地雷。接下爆破右下的小天線炸彈，然後爆破同時跳躍。

爆烈度	★
難解度	★★

FOR BIGNNER▶初級編

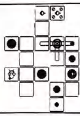
LEVEL 17　パスワード 密碼 DAVE



雖然會出現各種地磚，但不會太難，要當心敵人。

爆烈度	★
難解度	★

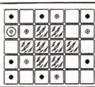
LEVEL 18　パスワード 密碼 DOLL



使用分身爆破右上的小地雷，然後爆破"炸彈移動地磚"上的變化炸彈當變大時爆破就可以。

爆烈度	★★
難解度	★

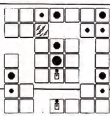
LEVEL 19　パスワード 密碼 DISK



避免踩到地雷，走通道就可以。

爆烈度	★
難解度	★

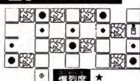
LEVEL 20　パスワード 密碼 GATE



拉著開關和陸地連結爆破，要當心敵人。

爆烈度	★
難解度	★

LEVEL 21　パスワード 密碼 IRON



爆烈度	★
難解度	★

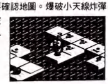
「要如何爆破小地雷」，這樣想而拉開關，在那裏…。

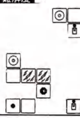


LEVEL 22　パスワード 密碼 GAME

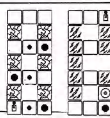
爆烈度	★
難解度	★

拉開關，開關會出現，拉出現的開關，開關又會出現，不知道出現什麼東西時，一定要確認地圖。爆破小天線炸彈，最後爆破左下角的小型炸彈。





LEVEL 23　パスワード 密碼 PASS



先拉左下的開關，回途時按照順序爆破，去右側拉開關……。

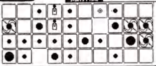
爆烈度	★
難解度	★

FOR BIGNNER▶初級編

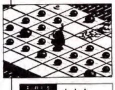
LEVEL 24　WORD

爆烈度 ★★
難解度 ★

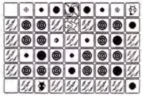
拉開關以後，爆破右下的大型炸彈，跳進右側的跳躍地磚。



LEVEL 26　パスワード 密碼 CUFF



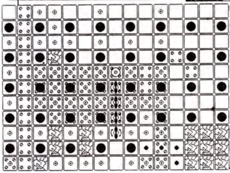
要在不會被捲入爆發的地方，變化炸彈變小時爆破。



爆烈度 ★★★
難解度 ★

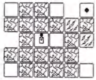
LEVEL 25　パスワード 密碼 LEAD

爆烈度 ★★★
難解度 ★

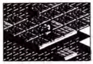


雖然是面積廣大，地雷又多的關，但是事實上非常容易，爆破了一個左下角的小型炸彈就可以。

LEVEL 27　パスワード 密碼 EPIC

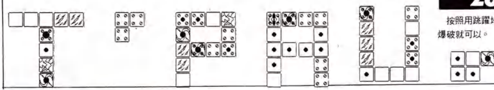


這種會掉下去的地磚爲中心所構成的關，不可以到處亂走，先要拉開關，確認地圖，慎重地前進。



爆烈度 ★
難解度 ★

LEVEL 28　パスワード 密碼 DATE



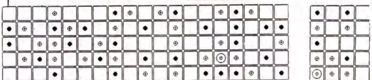
按照用跳躍地磚移動的順序爆破就可以。

爆烈度 ★
難解度 ★

FOR BIGNNER▶初級編

LEVEL 29　パスワード 密碼 WEED

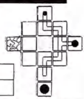
爆烈度 ★
難解度 ★★



一定能破壞地雷般的爆破。

LEVEL 30　パスワード 密碼 TIME

注意！險險者，並且移動炸彈就可以。

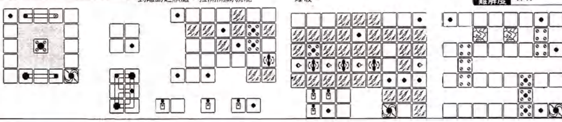


爆烈度 ★
難解度 ★

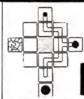
LEVEL 31　パスワード 密碼 PAIL

先要按照跳躍的順序爆破，到離島之狀處，拉開開關就能渡過去。以誘爆，改變排列順序爆破。

爆烈度 ★
難解度 ★★



LEVEL 32　パスワード 密碼 SHIP



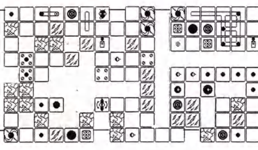
安置炸彈的要領和LEVEL 30一樣，要避免碰到敵人。

爆烈度 ★
難解度 ★

LEVEL 33　パスワード 密碼 RING

在這裡的要點是泡沫的使用法，讓它跳躍到右上部分，破壞地雷。

爆烈度 ★
難解度 ★★

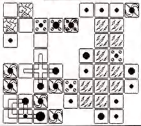


FOR BIGNNER▶初級編

LEVEL 34　パスワード 密碼 SHOP

爆烈度 ★
難解度 ★★★

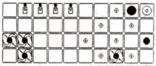
先要確認跳躍的位置，然後首先要爆破的是十字型的"炸彈移動地磚"上的中型炸彈，設定爲上方和左側而做跳躍，左下的炸彈要從左側排列爲大、中、小，爆破小炸彈時跳躍開。



LEVEL 35　パスワード 密碼 SIZE

爆烈度 ★
難解度 ★

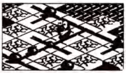
拉開關讓泡沫出現再跳躍，要用泡沫破壞右側的地雷，然後就是右下角的開關。

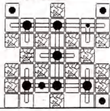


LEVEL 36　パスワード 密碼 TALK

爆烈度 ★
難解度 ★★

避免被捲入爆發，來排列炸彈就可以。

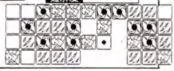




LEVEL 37　パスワード 密碼 GIRL

爆烈度 ★
難解度 ★

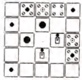
都是跳躍地磚的討厭面，不要怕失敗，要尋找跳躍的順序。



LEVEL 38　パスワード 密碼 ZOOM

因爲能逃亡的地方不多，利用爆發的爆風，儘早擊敗敵人。

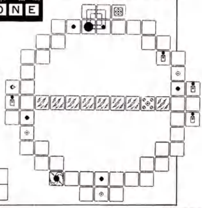
爆烈度 ★
難解度 ★



LEVEL 39　パスワード 密碼 ZONE

拉出發地點左側的開關，就朝向上方，要在廟堂旁邊爆破大型炸彈，拉右上的開關，泡沫會出現在左側，讓它越過冰地磚破壞地雷。

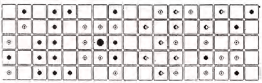
爆烈度 ★
難解度 ★★



LEVEL 40　パスワード 密碼 ZING

爆烈度 ★★
難解度 ★

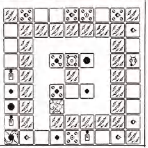
自左側到右側爆破小型炸彈。



LEVEL 41　パスワード 密碼 GOLD

拉左側中央的開關，會出現大地雷；使分身實體化，破壞中央一帶。

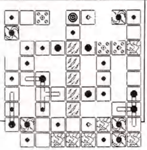
爆烈度 ★
難解度 ★★★



LEVEL 42　パスワード 密碼 ZERO

變化炸彈處於大的狀態時，爆破右下方的小天線炸彈，上方的地雷應會消失。

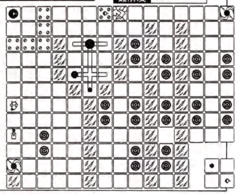
爆烈度 ★
難解度 ★★★



LEVEL 43　パスワード 密碼 YOLK

爆烈度 ★★
難解度 ★★

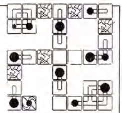
將炸彈移動地磚上的炸彈從下方改變其排列順序爲大中小，變化炸彈處於大的狀態時予以爆破。



LEVEL 44　パスワード 密碼 YELL

想爆發及誘爆時，要改變地磚上的炸彈位置。不會很困難，一發大爆裂關。

爆烈度 ★★★
難解度 ★



LEVEL 45　パスワード 密碼 OPAL

爆烈度 ★
難解度 ★

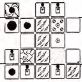
要注意險險者和謀略者，邊直行邊爆破即可。



FOR BIGNNER▶初級編

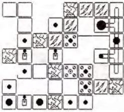
LEVEL 46
パスワード 密碼 YARD

首先拉下方的開關，爆破地雷後爆破左上，再做跳躍。



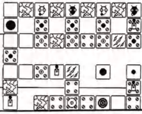
LEVEL 47
パスワード 密碼 WOOL

越過右上，爆破不會壞的地磚上的小型炸彈，再爆破炸彈移動地磚上。



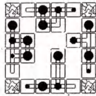
LEVEL 48
パスワード 密碼 WINE

要充分利用泡沫和分身的特徵攻略。



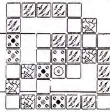
LEVEL 49
パスワード 密碼 SONG

爲了避免被爆發或爆風捲入，要設定地磚上的炸彈。



LEVEL 50
パスワード 密碼 WIND

因爲能逃亡的地方很少，容易被擊敗，所以要儘快擊敗障礙的敵人。這裏也要用直行的方法攻略





FOR USUALLY ▼

中 級 編



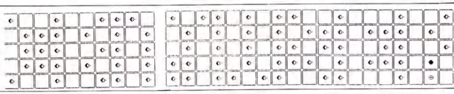
FOR USUALLY▶中級編



LEVEL 51
パスワード 密碼 WEST

爆破最右下方的小型炸彈，可以選自己喜歡的地方爆破。

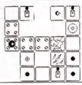
爆烈度	★★★★★
難解度	★



LEVEL 52
パスワード 密碼 WAVE

拉三個上方的開關可爆破小天線炸彈，然後重拉開關。

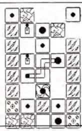
爆烈度	★
難解度	★★



LEVEL 53
パスワード 密碼 FIRE

先破壞右下的地雷，然後自左下朝左上移動冰地磚按開關，將炸彈移動地磚上的炸彈排成一列，按開關予以爆破，然後跳進跳躍飛出!!

爆烈度	★★
難解度	★★★



LEVEL 54
パスワード 密碼 WASP

拉中央上方的開關，然後移動到右側的跳躍地磚。

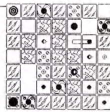
爆烈度	★★
難解度	★★



LEVEL 55
パスワード 密碼 VISA

將炸彈移動地磚上的小型炸彈移至左側，爆破左上方的小天線炸彈，地雷會消失而產生通道。

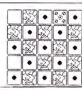
爆烈度	★★
難解度	★★★



LEVEL 56
パスワード 密碼 VEST

先破壞地雷，以直行即可攻略。

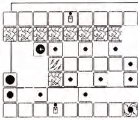
爆烈度	★★★
難解度	★★



LEVEL 57
パスワード 密碼 LAMP

拉開關時要留意敵人。

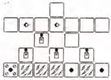
爆烈度	★★
難解度	★★★



LEVEL 58 パスワード 密碼 UNIT

避免碰到會阻擋的敵人，持續拉能够拉的開關!!

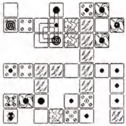
爆烈度 ★
難解度 ★★



LEVEL 59 パスワード 密碼 TYRE

要進入右上方三個跳躍地磚中，進入小型炸彈旁，移動分身破壞地雷，破壞前不要忘記爆破左上部份。

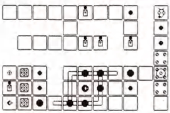
爆烈度 ★★
難解度 ★★★



LEVEL 60 パスワード 密碼 TYPE

爆烈度 ★★★
難解度 ★★★

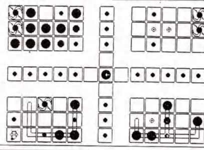
出發時不要忘記要爆破小胖右側的小型炸彈。以右上的分身破壞廟堂旁邊的地雷。



LEVEL 61 パスワード 密碼 TREE

爆烈度 ★★★★
難解度 ★★★

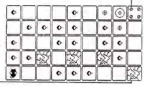
以分身破壞右上不受誘爆的地雷。



LEVEL 62 パスワード 密碼 TWIN

讓泡沫通過落下之地磚的上方，破壞右上的地雷。

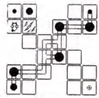
爆烈度 ★★★★★
難解度 ★★



LEVEL 63 パスワード 密碼 TUSK

讓分身破壞右下的地雷，然後巧妙地排列炸彈移動地磚上的炸彈，避免被爆發捲入即可。

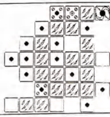
爆烈度 ★★★★
難解度 ★★



LEVEL 64 パスワード 密碼 TUNE

先破壞上方的地雷，然後破壞地雷下方的小型炸彈，左方的4個小型炸彈及中央的2個炸彈。

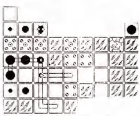
爆烈度 ★★
難解度 ★★★★



LEVEL 65 パスワード 密碼 TONY

改變左下的炸彈排列，單用天線炸彈破壞在泡沫下方及中央上方的地雷。

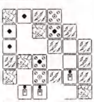
爆烈度 ★★★★
難解度 ★★★



LEVEL 66 パスワード 密碼 SWAN

拉出發點上方的開關會出現落下的地磚，經過地磚用小型炸彈破壞地雷，再拉2個開關。依序去做的話，就能攻略了。

爆烈度 ★★
難解度 ★★★



LEVEL 67 パスワード 密碼 STAR

爆烈度 ★★★
難解度 ★★★

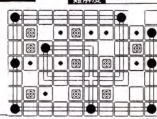
要成功的破壞地雷，考慮小胖的路途即可；最初要破壞最右上的地雷，接著破壞上中央的地雷。



LEVEL 68 パスワード 密碼 SOLO

爆烈度 ★★★
難解度 ★★★

仔細看即可得知強力廟堂與大型炸彈同數；將大型炸彈移至廟堂旁予以爆破，要注意敵人。

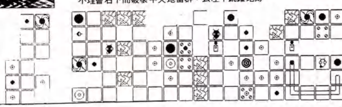




LEVEL 69 パスワード 密碼 LOVE

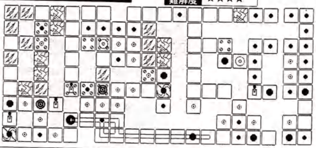
爆烈度 ★★★
難解度 ★★★★

以2個泡沫破壞左下的地雷，以分身破壞中央上的中型炸彈；然後不理會右下而破壞中央地雷群，去左下跳躍地磚。



LEVEL 70 パスワード SOUP

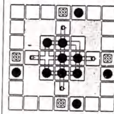
爆烈度 ★★★★
難解度 ★★★★



出發後馬上拉開關去跳躍，爆破跳躍位置下的中型炸彈，再回去跳躍地磚，然後如照片所示，設定天線炸彈，爆破上方會落下的地磚旁的小型炸彈。



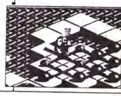
LEVEL 72 パスワード ROOF



在4個強力廟堂中，爆破一處（照片上）。

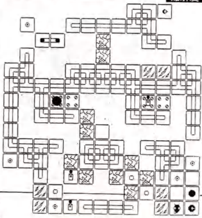
然後將炸彈移動地磚上的炸彈如照片下那樣移動排列，予以爆破即可。





LEVEL 71 パスワード ROSE

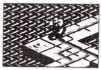
爆烈度 ★★★
難解度 ★★★



出發時先拉左下的開關，然後到右下側使泡沫實體化，使泡沫拉最下方的開關，破壞其左側的地雷。



▶破壞強力廟堂旁的大型炸彈。



◀拉冰地磚下的開關，移動小型炸彈。

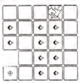


▶爆破左上的地雷，再破壞右上的小型天線炸彈。

LEVEL 73 パスワード BIRD

出發後走到右側，移動泡沫破壞左下的地雷，自己找個喜歡的地方將之爆破。

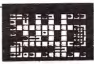
爆烈度 ★★★★★
難解度 ★★



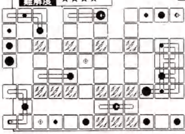


LEVEL 74 パスワード ROOT

爆烈度 ★★★★
難解度 ★★★★



出發後，如照片所示排列炸彈移動地磚上的炸彈，移動後爆破最右上的小型炸彈，一次OK的一關。



LEVEL 76 パスワード READ

爆烈度 ★★★
難解度 ★★★

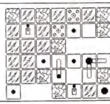
炸彈移動地磚上的排列法是這裏的要點，上方放置大炸彈，下方放小炸彈，右側放中炸彈。



LEVEL 77 パスワード TAPE

出發後爆發左方的小型炸彈，消滅地雷；改變炸彈移動地磚上的炸彈排列，拉開關。

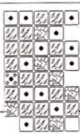
爆烈度 ★★★
難解度 ★★★



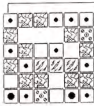
LEVEL 75 パスワード REST

在左側中央不會破壞的地磚可說是最後要抵達的安全地帶，由這裏直行，應可得知欲爆破的順序。

爆烈度 ★★★
難解度 ★★★



LEVEL 78 パスワード RAIN



仔細看出發時的地圖，想一下小胖的通道，就不會覺得很困難了。

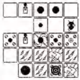
爆烈度 ★★★
難解度 ★★★

FOR USUALLY▶中級編

LEVEL 79 パスワード NOTE

出發後拉右側的開關，使普通的地磚出現，進入跳躍地磚就到地雷上，要注意。

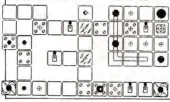
爆烈度	★★★★★
難解度	★★★★★



LEVEL 80 パスワード NEST

爆烈度	★★★
難解度	★★★★★

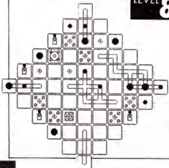
先下去進入左側的跳躍地磚，跳躍後爆破中央上的小天線炸彈，消滅開關左側的地雷。右下的跳躍地磚是要跳躍到出發地點。



LEVEL 81 パスワード VASE

要拉二處爆破前能拉的開關，連接炸彈移動地磚；移動炸彈，為了拉左下開關，要消滅地雷，要用中型炸彈破壞廟堂。

爆烈度	★★
難解度	★★★

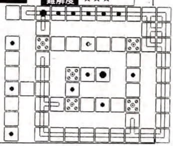


LEVEL 82 パスワード NAME

爆烈度	★★
難解度	★★★

破壞位於不會壞的地磚上的地雷，然後儘快打倒謀略者，爆破在左側的小型炸彈，就將炸彈如照片上的位置一樣移動來爆破。

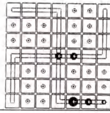




LEVEL 83 パスワード NAIL

設定在左上、左下、右上、右下的中型天線炸彈，及在中央的大天線炸彈，避免被爆發捲入，用小型天線炸彈爆破。

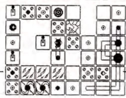
爆烈度	★★★★★
難解度	★★



LEVEL 84 パスワード MIND

爆烈度	★★★★★
難解度	★★★★★

在變化炸彈處於小的狀態時爆破；用泡沫消滅阻礙的地雷（用開關會出現好幾次），到左下的右跳躍地磚，拉開關消滅左下的地雷。

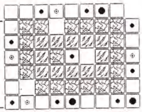


FOR USUALLY▶中級編

LEVEL 85 パスワード PILL

這個面要用直行攻略，最後爆破左下。

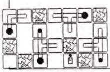
爆烈度	★★★
難解度	★★★



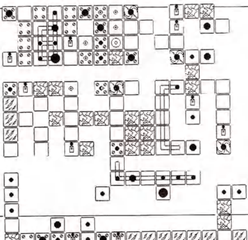
LEVEL 86 パスワード MAIL

真爽！一發大爆裂面，而且在自己喜歡的地方爆破。

爆烈度	★★★★★
難解度	★★



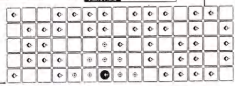
在這種面要拉開關，進入跳躍地磚的同時爆破。



LEVEL 87 パスワード LILY

爆烈度	★★★
難解度	★★★

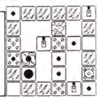
走過去同時爆破炸彈。



LEVEL 89 パスワード SPOT

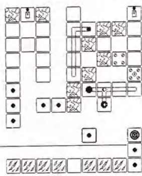
出發時爆破上方的小型炸彈，拉右側的開關，用右中央的小型炸彈消滅地雷，然後去破壞中央。

爆烈度	★★
難解度	★★★



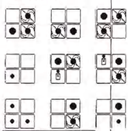
LEVEL 88 パスワード LENS

爆烈度	★★★
難解度	★★★★



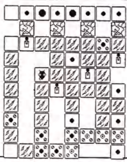
LEVEL 90 パスワード LARK

爆破左上部分的中型炸彈，進入跳躍地磚，最後到右下去。



爆烈度	★★★
難解度	★★★★

LEVEL 91 パスワード KNOB



去拉開關時要同時消滅在右下方的地雷；破壞了下方的三個小型炸彈，就用泡沫破壞右下的地雷，然後爆破右下的小型炸彈及地雷，破壞上部的炸彈群即完成攻略!!

爆烈度	★★★
難解度	★★★

LEVEL 92 パスワード KNEE

爆烈度	★★★
難解度	★★★★

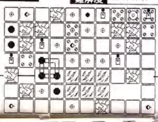
用泡沫來破壞泡沫右方的小地雷，依路程順序爆破（不爆破小天線炸彈）。拉右上開關爆破下方的小型炸彈……。



LEVEL 93 パスワード PALM

爆烈度	★★★
難解度	★★★★

以開關現出跳躍地磚之前，先用最左側的開關使小天線出現，破壞右上。

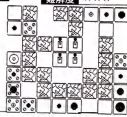




LEVEL 94 パスワード KING

爆烈度	★★★
難解度	★★★

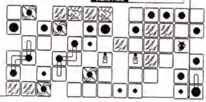
拉中央的開關消滅地雷，自左向下爆破；再回到中央，留往上方的路，以這種通過法爆破右下。最後只剩下上方的中型、小型炸彈，這樣即能攻略。



LEVEL 95 パスワード KIND

爆烈度	★★★★
難解度	★★★★

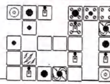
跳躍到右側拉開關，然後以分身跳躍，讓分身重新排列炸彈，爆破跳躍地磚左側的中型炸彈。



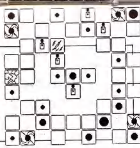
LEVEL 96 パスワード KILT

爆烈度	★★★
難解度	★★★

使用出發點上的開關，讓謀略者掉下來。去拉開關時，最先要爆破的是右上的小型、中型炸彈，然後爆破右下的中型炸彈，去跳躍地磚。

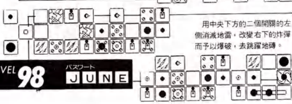


LEVEL 97 パスワード LOCK



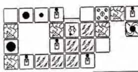
拉上方的開關，拉從左側算起第三列上的開關，再回去拉以前拉的開關，從右側至左下爆破小型、中型炸彈；爆破它左下的小型炸彈，跳進跳躍地磚!!

LEVEL 98 パスワード JUNE



用中央下方的二個開關的左側消滅地雷，改變右下的炸彈而予以爆破，去跳躍地磚。

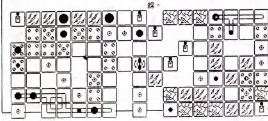
LEVEL 99 パスワード JEAN



爆破出發點右側的小、中型炸彈，用分身拉開關，破壞地雷。

LEVEL 100 パスワード JAZZ

經過旋轉地磚，拉開關，拉左上即能爆破右上部，拉右下開關爆破小天線。



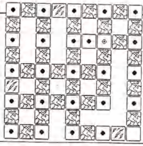
FOR PROFESSTIONAL ▼

上級編



FOR PROFESSTIONAL▶上級編

LEVEL 101 パスワード SAF■



自出發點向下依序爆破。最後的爆破地點是自左側算起第三個最上方的小型炸彈。然後直行的話，便能攻略這關!!

爆烈度	★★
難解度	★★★★

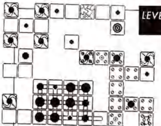
LEVEL 102 パスワード ITE■

爆烈度	★★★
難解度	★★★★

出發後，改變小型和中型炸彈的排列而予以爆破；拉開關跳躍，右側的開關全部拉開，以一次就能爆破那樣改變排列。



LEVEL 103 パスワード ISL■



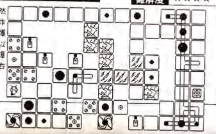
進入左上的4個跳躍地磚之順序是右上、右下、左下，要依此順序去爆破

爆烈度	★★★★
難解度	★★★★

LEVEL 104 パスワード HOS■

爆烈度	★★★★
難解度	★★★★

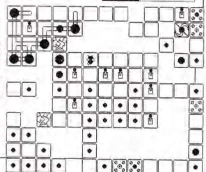
先去拉開關，然後到右下去改變炸彈的排列，予以爆破。中央部分是以開關現出炸彈再爆破，用分身破壞右上的中型炸彈。



LEVEL 105 パスワード WOR■

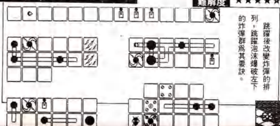
爆烈度	★★★★
難解度	★★★★

拉開關爆破右端中央、右下側，然後改變左上部分的炸彈移動地磚上的炸彈排列。用右上的小型炸彈爆破地雷，讓泡沫實體化，以破壞左下的小型炸彈群；破壞了中央部分的炸彈群就接近攻略完!!



LEVEL 106 パスワード HOL■

爆烈度	★★★★
難解度	★★★★★



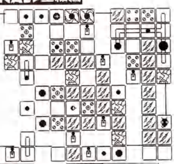
跳躍後改變炸彈的排列，跳躍泡沫爆破左下的炸彈群為其要訣。

FOR PROFESSTIONAL▶上級編

LEVEL 107 パスワード HIL■

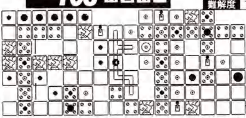
爆烈度	★★
難解度	★★★★★

出發後爆破上部中天線下的小型炸彈，到右側的跳躍地磚去。



LEVEL 108 パスワード HER■

爆烈度	★★★
難解度	★★★★★

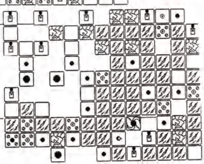


要記得拉開關爆破，儘快擊倒敵人!!

LEVEL 109 パスワード NOS■

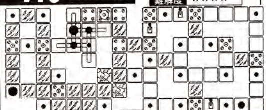
從左下先爆破，然後到右下部分。

爆烈度	★★★
難解度	★★★★★



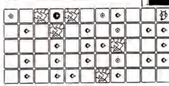
LEVEL 110 パスワード HEL■

爆烈度	★★★
難解度	★★★★



爆破了地雷之後，不要從左側爆破，要繞到右側去。

LEVEL 111 パスワード GUS■



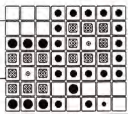
爆烈度	★★★★★
難解度	★★

你應該曉得用分身來爆破什麼東西。

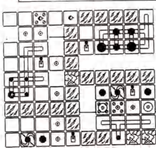
LEVEL 112 パスワード GOW■

爆烈度	★★★★
難解度	★★★★★

爆發和誘爆的範圍是攻略的關鍵!!



LEVEL 113 パスワード EYE■



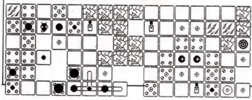
在這個面要考慮拉開關，用跳躍地磚去下方爆破。

爆烈度	★★★
難解度	★★★★

LEVEL 114 パスワード 密碼 GLO

爆烈度	★★★
難解度	★★★★★

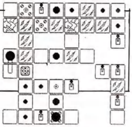
去右側爆破炸彈移動地磚上的炸彈，因謀略者會阻礙，所以要儘快擊敗。留下天線炸彈去破壞地雷，再去爆破左側。



LEVEL 115 パスワード 密碼 GIF

爆烈度	★★★
難解度	★★★★★

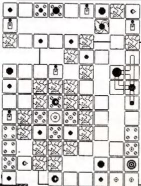
要點是爆破上方後，再拉右下的開關是一重點。



LEVEL 116 パスワード 密碼 FUS

爆烈度	★★★
難解度	★★★★★

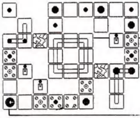
不要爆破出發點左側的小型炸彈，自其左側開始爆破。爆破了不會被破壞區域的炸彈後，就拉左上的開關，跳進右上中型炸彈下的跳躍地磚。



LEVEL 117 パスワード 密碼 HAI

爆烈度	★★★
難解度	★★★★

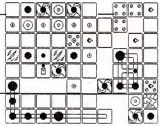
注意敵人，去拉開關。



LEVEL 119 パスワード 密碼 FAC

爆烈度	★★★★
難解度	★★★★

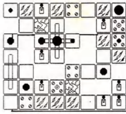
進入跳躍地磚爆破右上，將右下的炸彈重新排列，使用其左側的跳躍地磚去拉開關。



LEVEL 120 パスワード 密碼 EXI

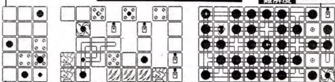
爆烈度	★★★
難解度	★★★★

拉開關後，重新排列炸彈再予以爆破。



LEVEL 118 パスワード 密碼 FIV

爆烈度	★★★★★
難解度	★★★★



拉中央的開關，重新排列炸彈移動地磚上的炸彈，予以爆破。要經過以前有地雷的地方，拉開關跳進跳躍地磚飛出!!

超任攻略本02

諸神紀事、雷莎出擊、爆破精靈

完全攻略

華鍵出版社



定價 240 元

ALL002-06-91240-1 LHP B02 (C) PA196-00 華鍵出版社